PC WORLD VIETNAM

THÁNG 09.2006 SỐ 34

WWW.PCWORLD.COM.VN

THẾ GIỚI VI TÍNH

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH • CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ

Thế Giới Game

PIRATES of the CARIBBEAN

THE LEGEND OF JACK SPARROW

HUYỀN THOẠI JACK SPARROW

Tặng phiếu giảm giá (T.63)

Giá: 9800 đồng

九龍爭霸
Cửu Long Tranh Bá
www.cuulong.com.vn
VinaGame
INDY21

THÁNG 9.2006 - SỐ 34

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
THẾ GIỚI GAME - CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ
Xuất bản hàng tháng

TỔNG BIÊN TẬP
Lê Trung Việt
vietlt@pcworld.com.vn

PHÓ TBT
Nguyễn Thu Hồng
hongnt@pcworld.com.vn

THƯ KÝ TÒA SOẠN
Trần Trung Hải
haitt@pcworld.com.vn

BAN BIÊN TẬP
Nguyễn Thanh Phong, Vũ Duy Khánh,
Bùi Lê Duy, Trần Nhật Bình, Đặng Thanh Bình,
Hoàng Kim Hoàn, Đặng Ngọc Anh Khoa,
Tưởng Phi Quân

QUẢNG CÁO
Đoàn Ngọc Diễm Trang
trangdnd@pcworld.com.vn
Chu Nguyệt Anh
anhcn@pcworld.com.vn

PHÁT HÀNH
Đặng Thị Anh Tú
phathanh@pcworld.com.vn
Lê Thị Kim Chi
phathanh.hn@pcworld.com.vn

TRÌNH BÀY
Phạm Thế Vinh
vinhpt@pcworld.com.vn
Quốc Trung, Hữu Điều, Công Minh,
Hữu Thế, Duy An, Huy Khanh

TÒA SOẠN
291 Điện Biên Phủ, P.7, Q.3, TP. Hồ Chí Minh.
ĐT: (84.8) 930 4324 - Fax: (84.8) 930 4338
E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*
Website: *www.pcworld.com.vn*

VĂN PHÒNG ĐẠI DIỆN HÀ NỘI
Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội
Tầng 9, 185 Giảng Võ, quận Đống Đa, Hà Nội
ĐT: (84.4) 512 1819 - Fax: (84.4) 512 1822
E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn*
Trưởng VPHN: Phạm Tiến Quang
quangpt@pcworld.com.vn

THẾ GIỚI VI TÍNH
PC WORLD VIETNAM

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 0868-3913. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Số lượng in: 40.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 9.800 đồng.

Thế Giới Game

CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ CỦA TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

GIỚI THIỆU

10 Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow – Huyền thoại Jack Sparrow

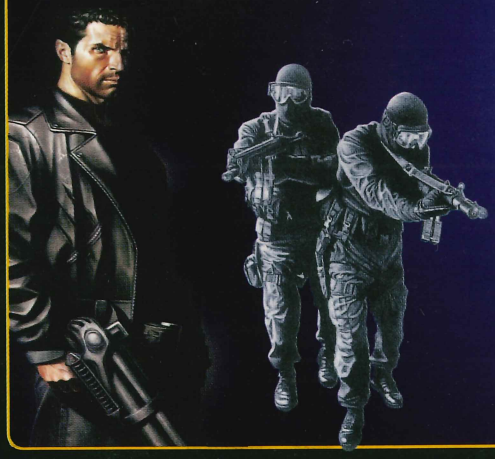
13 Prey – Con mồi

16 Desperados II: Cooper's Revenge – Những kẻ liều mạng

19 Rise of Nations: Rise of Legends – Khơi nguồn một huyền thoại

22 Dungeon Siege II: Broken World – Thế giới đổ nát

25 The Da Vinci Code – Mật mã Da Vinci



27 Painkiller: Hell Wars – Sứ giả nơi ngục sâu

29 Xenosaga III – Còn có ngày mai...

31 Syphon Filter: Dark Mirror – Vũ khí đen

33 Mario Basket 3 on 3 – Giải nhà nghề MBA của vương quốc nấm

35 Dinner Dash – Cô hầu bàn đảm đang

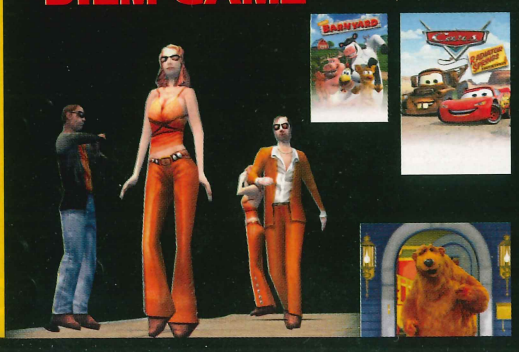
36 Swat Force – Lượng lực đặc nhiệm

TIN TỨC

6 Tin nước ngoài

9 Tin trong nước

ĐIỂM GAME



37 Cars - Radiator Springs Adventures – Những cuộc phiêu lưu của Lightning Mcqueen

38 ToCa Race Driver 3 – Đường đua chuyên nghiệp

39 City Life – Cuộc sống đô thị

40 X3: Reunion – Thiên hà hợp nhất

42 Bear's Sense of Adventure – Phiêu lưu cùng gấu nâu

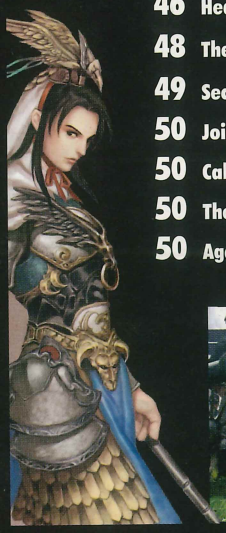
43 Barnyard – Trang trại thú vị

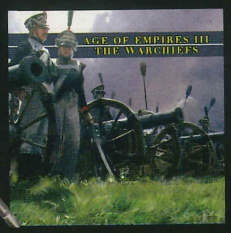
44 Warpath – Cuộc viễn chinh

MASANG
SOFT
VTC GAME
ONLINE
Cao Bồi Không Gian
http://caoboi.vtc.vn
THIÊN HÀ RỰC LỬA
VTC GAME PHÁT HÀNH BẢN QUYỀN THUỘC VỀ MASANG SOFT

SẮP PHÁT HÀNH

45 Kirby: Squeak Squad – Bong bóng siêu nhân
46 Heavenly Sword – Ỷ thiên kiếm
48 The Legend of Three Kingdoms Online – Tam Quốc Chí: Quần hùng tranh bá
49 Secret Files: Tunguska – Bí ẩn Tunguska
50 Joint Task Force
50 Call of Duty 3
50 The Sims 2: Pets
50 Age of Empires III: The WarChiefs

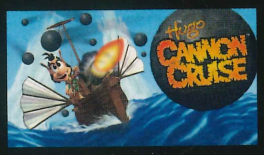




51 Microsoft Flight Simulator X
51 Yakuza
52 Maelstrom
52 Supreme Commander
53 Age of Pirates: Caribbean Tales
53 15 Game sắp phát hành hấp dẫn nhất

CŨ MÀ HAY

54 Hugo: CannonCruise – Hugo bắn tàu
55 Jazz Jackrabbit 2 – Chú thỏ tinh nghịch

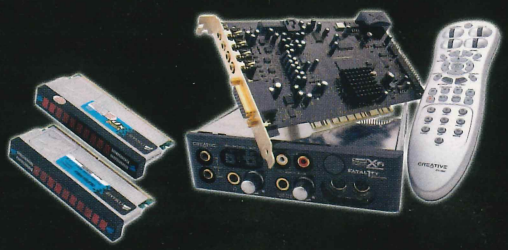


TRỢ GIÚP

56 Hỏi - đáp
57 HKGH Online - Đao Khách: Những bí ẩn về Đao

PHẦN CỨNG

58 Card âm thanh – X-RAM cho game thủ
60 RAM Corsair XMS2 Xpert – Biến PC thành "quái vật"
61 Vô-lăng Genius Twinwheel FF – "Quyết liệt" hơn trên đường đua



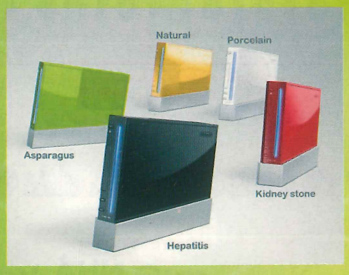
SỰ KIỆN

62 World Cyber Games 2006 tại Việt Nam – Những tân quán quân "đại náo" Monza, Italy

SÂN GAME

63 Grand Prix 2006 – Sôi động vòng đấu online
64 Cuộc đua đã gay cấn

SỨC HÚT Wii



Dù chỉ dự báo sẽ được chính thức "trình làng" vào cuối tháng 9 hay đầu tháng 10 năm nay nhưng thế hệ máy chơi game Wii mới nhất của Nintendo đang nhận được sự quan tâm từ rất nhiều nhà phát triển cũng như hãng phát hành game hàng đầu thế giới. Gần như tất cả đều cam kết hỗ trợ tối đa cho Wii và đang chạy nước rút để chuyển các tựa game hiện có của mình sang hệ máy này.

Ngoài 2 tựa game Red Steel và Rayman Raving Rabbids đã công bố trước đây, đại gia Ubisoft cho biết sẽ bổ sung một số game khác cho Wii như Blazing Angel, Far Cry, Open Season, Monster 4X4: World Circuit, GT Pro Series cũng như đang thực hiện một dự án game Prince of Persia (chưa có tên chính thức và dự kiến sẽ có mặt vào tháng 3/2007). Trong khi đó, một đại diện của Midway cho biết game Mortal Kombat: Armageddon cũng sẽ có mặt trên Wii vào quý 1/2007, sau khi game này gia nhập làng Xbox và PS2 vào cuối năm nay (theo dự kiến là tháng 10/2006).

Đặc biệt, Wii có một sức hấp dẫn "khó tả" đến nỗi Gearbox Software - hãng chưa từng phát triển game nào cho hệ máy Nintendo – phải thay đổi chiến lược của mình. Một thông báo trên website của Gearbox khẳng định rằng họ sẽ hỗ trợ và đang có kế hoạch phát triển game cho thế hệ console này, chỉ không nói rõ khi nào sẽ bắt đầu và tập trung vào loại game nào. Nếu như Brothers in Arms được Gearbox "Wii hóa" thì đây sẽ là 1 trong 3 game bắn súng lấy chủ đề Chiến Tranh Thế Giới thứ II có mặt sớm nhất trên hệ máy này, sau Call of Duty 3 (Activision) và Medal of Honor: Airborne Assault (EA).

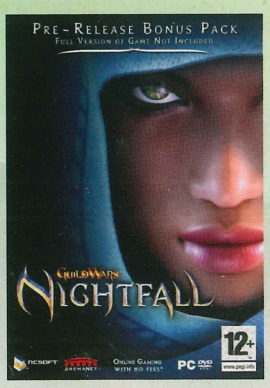
Trong khi hãng Nintendo chưa chính thức công bố thời điểm Wii ra mắt thì một bản tin trên IGN.com cho biết đó có thể là ngày 2/11 hoặc trễ nhất là ngày Lễ Tạ Ơn (ngày thứ 5 cuối cùng của tháng 11). Bản tin này cũng tuyên bố Wii sẽ có 2 màu trắng và đen, cũng như giá bán khoảng 229 USD.

KẾT THÚC MỚI CHO DUNGEON SIEGE II

Gas Powered Games cho biết vừa hoàn tất việc phát triển bản mở rộng Broken World của trò chơi hành động nhập vai Dungeon Siege II. Bản mở rộng sẽ bao gồm một chiến dịch mới, một tộc người mới, một hệ thống nhân vật đa cấp mới và một kết thúc mới. Broken World yêu cầu cài sẵn Dungeon Siege II và người chơi có thể chuyển các nhân vật của mình sang bản mở rộng này. Broken World đã có mặt tại thị trường Bắc Mỹ.

GUILD WARS MỞ CHIẾN DỊCH NIGHTFALL

Đầu năm 2006, ArenaNet đã công bố kế hoạch bắt đầu xây dựng các chiến dịch "độc lập" mới cho tựa game MMORPG lừng danh của hãng này: Guild Wars. Bên cạnh chiến dịch thứ 2 là Guild Wars Factions được giới thiệu trong tháng 8 này, ArenaNet cũng cho biết bản mở rộng Guild Wars NightFall đang trong giai đoạn thử nghiệm Beta. Theo dự kiến, NightFall sẽ ra mắt vào cuối năm nay.



TEAM FORTRESS 2 "HỒI SINH"

Nhà phát triển Valve bất ngờ cho biết Team Fortress 2, một dự án bị hủy bỏ từ đầu những năm 2000, sẽ là thành phần chơi mạng trong bản game Half-Life 2: Episode Two dành cho PC sắp tới. Hãng này cũng công bố một game mới đang được xây dựng mang tên "Portal", dự kiến sẽ được giới thiệu như một game "mini" với Half-Life 2: Episode Two. Bên cạnh bản Half-Life 2 dành cho PC, người chơi PS3 và Xbox 360 sẽ sớm được thưởng thức trọn bộ game Half-Life, bao gồm Half-Life, Half-Life 2, Team Fortress 2, Counter-strike, Portal và vài game khác.

SPELLFORCE 2 CÓ BẢN MỞ RỘNG

Sau khi ra mắt vào đầu năm nay, SpellForce 2: Shadow Wars đã được quan tâm rất nhiều nhờ vào việc kết hợp tài tình game chiến thuật thời gian thực (RTS) và game hành động nhập vai (RPG), cũng như một chiến dịch chơi đơn rộng lớn. Mới đây, hãng phát hành JooWood Productions cho biết sẽ giới thiệu bản mở rộng Dragon Storm cho game này vào cuối năm nay (thị trường châu Âu). Trong Dragon Storm, người chơi sẽ chiến đấu để giành quyền kiểm soát các cánh cửa ma thuật giữa "những hòn đảo bị tàn phá của vùng đất Eo".

18 MẪU XE MỚI CHO ĐƯỜNG ĐUA MỸ

Eidos và Empire Interactive cho biết game đua xe Ford Bold Moves Street Racing (PC, PS2, Xbox) sẽ ra mắt thị trường Mỹ vào mùa thu này với 18 mẫu xe Ford từ "cổ lỗ sĩ" cho đến siêu "hot" như 1968 Mustang GT, 1969 Mustang Boss 302, 1970 Capri Mk I RS2600, 1970 Mustang Boss 429, 1973 Escort RS2000, 1975 Torino Sport, 1985 RS200, 1987 Sierra RS500, 1992 Escort RS Cosworth, 1995 GT90 Concept, 2000 Ford SVT Cobra R, 2002 Focus RS, 2004 Fiesta ST, 2004 Mustang GT-R Concept, 2004 SVT F-150 Lightning, 2006 Ford GT, 2006 Mustang GT, 2007 Shelby GT500. Ngoài ra, game còn có tính năng Maximum Team Control cho phép người chơi "ra lệnh" cho 2 đội trong suốt cuộc đua hay chuyển đổi việc điều khiển sang một đội đua khác.

Được biết, tại Anh, Empire Interactive đang trong quá trình nâng cấp game Ford Street Racing – L.A. Duel dành cho hệ máy PSP và hiện vẫn chưa có thông tin về ngày phát hành của game này.

SOPRANOS CHIA TAY XBOX 360

Cuối tháng 7 vừa qua, hãng phát hành THQ đã xác nhận với GamePro.com về việc hủy bỏ dự án game The Sopranos cho hệ máy Xbox 360. THQ cũng cho biết phiên bản trên hệ máy PS2 của game này vẫn đang được phát triển bởi 7 Studios và dự kiến sẽ xuất hiện vào mùa mua sắm 2006.

The Sopranos: Road to Respect có nội dung xoay quanh cuộc chiến giữa 2 nhóm du đãng tại Philadelphia và New Jersey. Người chơi sẽ vào vai con trai của tên cướp hung bạo có biệt danh "Big Pussy" và cố gắng giành ngôi vị thủ lĩnh băng nhóm Philadelphia từ tay Soprano Tony.

LÊN MẠNG CHƠI LORD OF THE RINGS

Hãng phát hành Turbine cho biết game The

ASIASOFT
VIETNAM CO., LTD.

Grand prix 2006
Seoul Korea

GUN BOUND
WORLD CHAMPION

CHUNG KẾT VÔ ĐỊCH QUỐC GIA GIẢI GRAND PRIX 2006

- Cuộc tranh tài gay cấn, sôi nổi của 256 game thủ tại vòng chung kết quốc gia để tuyển chọn 3 game thủ xuất sắc nhất
- Đại diện Việt Nam sang Hàn Quốc thi đấu với các game thủ hàng đầu Thế giới của 11 quốc gia có phát hành Gunbound tại Seoul.

ngày 21/9 & 23/9/2006

VÔ ĐỊCH THẾ GIỚI
10.000 USD
VÀ NHIỀU QUÀ TẶNG HẤP DẪN KHÁC

Vui lòng xem thông tin chi tiết tại: www.gunbound.net.vn.

TPHCM: Ngày **1/9/2006** tại trung tâm giải trí Không Gian Ảo số 58 C đường Đồng Nai cư xá Bắc Hải Quận 10.

Hà Nội: Ngày **2/9/2006** tại Net Chùa -Starbowl Cyber game, địa chỉ – Trung tâm giải trí Starbowl, tầng 03 – số 02B Phạm Ngọc Thạch, Đống Đa, Hà Nội.

Đơn vị tổ chức: ASIASOFT

Bảo trợ thông tin: THẾ GIỚI VI TÍNH

Tài trợ thi đấu: NetChùa

Tài trợ giải thưởng LCD, DVD: NOVA Computer

HÌNH ẢNH CÓ TÍNH CHẤT MINH HỌA-CÁC GIẢI THƯỞNG CÓ THỂ THAY ĐỔI

Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar đang trong giai đoạn phát triển với hơn 125.000 người chơi tham gia. Là một game MMORPG, TLOTR Online: Shadows of Angmar sẽ đưa người chơi đến với một thế giới trực tuyến rộng lớn, một cuộc phiêu lưu đầy tính anh hùng và bảo vệ vùng đất Middle-earth khỏi sự tấn công của lãnh chúa Dark Lord Sauron.

F.E.A.R CẢI THIỆN TÍNH NĂNG CHƠI MẠNG

Từ 17/8/2006, người chơi game bắn súng góc nhìn người thứ nhất F.E.A.R có thể lên website *www.joinfear.com* để tải về bản bổ sung F.E.A.R. Combat hỗ trợ tính năng chơi mạng. Theo đó, F.E.A.R. Combat sẽ bao gồm phần chơi mạng của game cũ cộng thêm 10 chế độ chơi, 19 bản đồ và 12 loại vũ khí "hạng nặng" mới. Đặc biệt, game sẽ hỗ trợ các bản đồ và bản mod do người dùng tạo ra, cũng như trang bị tính năng anticheat (chống cheat) Punkbuster.

NAMCO TIN TƯỞNG VÀO NARUTO

Chỉ 2 tháng sau khi phát hành Naruto: Ultimate Ninja cho hệ máy PS2 (6/2006), Namco cho biết game Naruto: Uzumaki Chronicles sẽ được ra mắt vào mùa đông năm nay. Trong game, bạn sẽ vào vai chú ninja nhỏ Naruto để bảo vệ ngôi làng Hidden Leaf khỏi sự tấn công của bọn xấu và hoàn tất cuộc điều tra của mình để trở thành một Hokage - ninja đẳng cấp cao.

STREET FIGHTER II HÚT HÀNG

Capcom cho biết chỉ 24 giờ sau khi chính thức phát hành (2/8/2006), Street Fighter II' Hyper Fighting đã trở thành tựa game Xbox Live Arcade bán chạy nhất. Bên cạnh các chế độ chơi offline, SF2 cung cấp cho người chơi tính năng chơi mạng để khai thác tối đa tính năng của Xbox 360. Trong số các tùy chọn chơi mạng có 1 chế độ gọi là "Quarter Match", giới thiệu một cách mới để người chơi tham gia vào các trận đánh ngay tại nhà thông qua dịch vụ Xbox Live. Phiên bản dành cho 2 người chơi (bị hạn chế 1 số tính năng) có thể được tải về miễn phí từ dịch vụ Xbox Live Arcade hoặc phiên bản đầy đủ tính năng với chế độ chơi đơn cũng như đối kháng trực tiếp qua mạng yêu cầu 800 điểm Microsoft (10 USD).

RELIC DO DỰ VỚI XBOX 360

Trong một cuộc phỏng vấn gần đây với webiste *GamesIndustry.biz*, Ron Moravek - Giám đốc Relic Entertainment - cho biết studio này sẽ chuyển 2 game chiến thuật thời gian thực của mình là Warhammer 40,000: Dawn of War và Company of Heroes sang Xbox 360 nếu The Lord of The Rings (Battle for Middle Earth II - TLOTR) thành công trên hệ máy này. Được biết, sau khi xuất hiện trên PC vào tháng 3/2006, TLOTR cũng đã nhanh chóng tấn công sang mảnh đất đầy màu mỡ Xbox 360 từ tháng 7 vừa qua.

THU HỒI 59.000 TÀI KHOẢN WOW

Blizzard đã tiến hành "khóa" 59.000 tài khoản World of Warcraft có tính sử dụng chương trình chơi tự động của một hãng thứ 3 để "cày" vàng (gold) và item trong game cũng như thực hiện các hoạt động bất hợp pháp khác. Theo đó, đã có 22 triệu vàng (đơn vị tiền tệ trong game) bị thu hồi.

THÀNH VIÊN MỚI CỦA GIA ĐÌNH TALES

Vào ngày 26/10 sắp tới, xêri Tales ăn khách của Namco (nay là Namco-Bandai) sẽ tiếp nhận một thành viên mới: Tales of the Tempest. Phiên bản mới trên nền DS này, tiếp tục cống hiến cho người chơi những trận đánh hấp dẫn theo thời gian thực với khả năng điều khiển tối đa 3 thành viên khác nhau trong màn hình chiến đấu. Các nhân vật trong phiên bản mới sẽ được bổ sung thêm khả năng "Beast Form" để tăng thêm tính sát thương. Đặc biệt, việc thao tác "nấu ăn" giống như các phiên bản Tales trước đây sẽ được thực hiện thông qua màn hình cảm ứng "touch-screen" hứa hẹn nhiều thú vị hơn.

SHINMEGAMI TENSEI ONLINE RA MẮT GAME THỦ NHẤT

Trò chơi trực tuyến mới nhất dựa trên xêri game nổi tiếng "ShinMegami Tensei" của hãng Atlus lấy bối cảnh thế kỷ 2X của thế giới ShinMegami. Sau thảm họa "Great Disaster", nhờ sự dẫn dắt của "The Seven Sages", những người sống sót bắt đầu xây dựng một căn cứ biệt lập lớn với tên gọi "Shinjuku Babel" để bảo vệ và giúp đỡ lẫn nhau. Tuy nhiên, loài quỷ dữ vẫn tiếp tục vây hãm và đe dọa mạng sống của họ. Giữa làn ranh mong manh giữa sự sống và cái chết, con người quyết định tìm cách bảo vệ mình bằng cách viết ra những chương trình có khả năng triệu tập các quái vật với tên gọi Devil Busters. Theo dự tính, ShinMegami Tensei Online sẽ bắt đầu thử nghiệm bản beta tại Nhật vào mùa đông năm nay.

TENCHI NO MON 2: BOUSOUDEN ĐÃ SẴN SÀNG

Sau khi gặt hái thành công ở phiên bản đầu, Sony tiếp tục công bố phiên bản thứ hai của game hành động nhập vai Tenchi no Mon 2 (Kingdom of Paradise 2) và sẽ chính thức ra mắt cho hệ máy PSP vào ngày 19/10 sắp đến.

RAINBOW SIX GIA NHẬP PSP

Theo nguồn tin chính thức trước đây từ Ubisoft, Tom Clancy's Rainbow Six Vegas chỉ đổ bộ lên Xbox 360 và PS3. Thế nhưng gần đây, trên website *Gamestop.com*, hai phiên bản Rainbow Six Vegas dành cho PSP và PS2 cũng có mặt trong danh sách sắp phát hành và dự tính sẽ ra mắt cùng ngày 07/11 năm nay với hai phiên bản Xbox 360 và PS3.

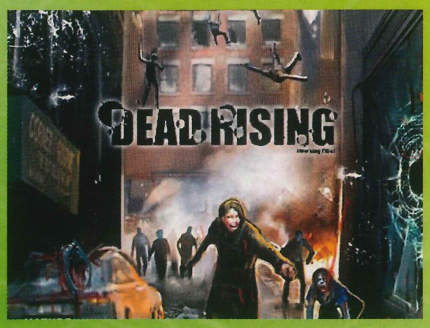
DRIVER BỊ CHUYỂN HỘ KHẨU

Dù tốn nhiều chi phí quảng cáo nhưng Driver vẫn chỉ đạt doanh số nghèo nàn trên Xbox lẫn PS2 kể từ năm 2004 đến nay. Phiên bản thứ 4 của xêri này mang tên Driver : Parallel Lines nhận được kết quả sáng sủa hơn vẫn không giúp Atari huỷ bỏ quyết định bán thương hiệu Driver cho Ubisoft. Ngoài thương hiệu trên, 80 nhân viên của nhà phát triển Reflections (đảm nhận dự án Driver 3) cũng sẽ khăn gói lên đường gia nhập Ubisoft. Theo ước tính, vụ chuyển nhượng trên trị giá 19 triệu Euro.

LUCASART PHÁT TRIỂN DỰ ÁN MỚI

Studio của đạo diễn thiên tài George Lucas đã bắt tay với Day 1 Studios, nhà phát triển từng đảm nhận dòng game Mech Assault trước đây để thực hiện một dự án cho thế hệ console mới. Tuy nhiên, cả hai không tiết lộ thông tin gì về dự án trên. Hiện tại, Day 1 Studios đang thực hiện khá nhiều game cho thế hệ console thế hệ mới, trong đó đáng chú ý nhất là F.E.A.R cho phiên bản Xbox 360.

BBFC KIÊN QUYẾT BẢO VỆ DEAD RISING



"Không có bằng chứng rõ ràng nào để có thể kết luận việc chơi game có thể dẫn đến những hành vi, ứng xử tương tự", đó chính là tuyên bố từ phát ngôn viên của British Board of Film Classification - tổ chức chuyên đánh giá và phân loại các sản phẩm như video games, phim ảnh của Anh - khi họ kiên quyết bảo vệ lập trường cho phép tựa game Dead Rising của hãng Capcom được lưu hành phiên bản nguyên (uncensored) tại thị trường Anh. Được biết trước đó, Dead Rising đã bị cấm tại Đức và buộc phải phát hành bản đã được chỉnh sửa lại (censored) tại Nhật.

SENGOKU MOSOU 2 EMPIRES THẲNG TIẾN

Koei tuyên bố hãng này sẽ phát hành phiên bản Sengoku Mosou 2 Empires (Samurai Warriors 2 Empire), game hành động pha yếu tố chiến thuật dành cho hệ máy PS2 vào cuối tháng 9 này. Người chơi sẽ được tham gia vào những trận đánh khốc liệt, chứng tỏ tài thao lược của mình bằng cách hóa thân thành 1 trong hơn 400 nhân vật lịch sử khác nhau để thống lĩnh 25 vùng đất được chia quyền tự trị trên xứ sở Phù Tang.

RIVIERA: PROMISED LAND THỪA THẮNG XÔNG LÊN

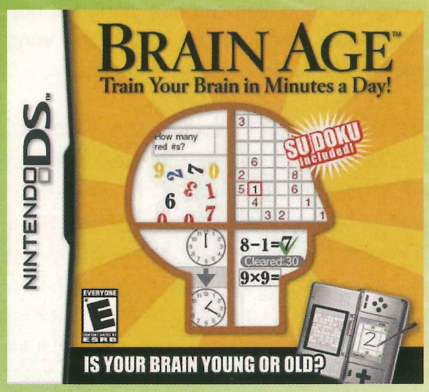
Namco-Bandai cho biết họ sẽ phát hành Riviera: Promised Land trên PSP sau khi trò chơi phiêu lưu nhập vai này gặt hái được thành công từ phiên bản dành cho hệ máy chơi game cầm tay WonderSwan Color (năm 2002) và Gameboy Advance (năm 2004). Phiên bản PSP sẽ được trau chuốt phần đồ họa sắc nét hơn, song song đó việc lồng tiếng cho nhân vật cùng với hiệu ứng nhạc nền lẫn âm thanh cũng sẽ được chỉnh trang lại hợp lý hơn. Dự tính, Riviera: Promised Land sẽ ra mắt lần đầu tiên tại thị trường Nhật vào cuối năm nay.

THÊM 5 GAME PS2 LỌT VÀO GREAT HITS

Sony công bố có thêm 5 tựa game dành cho PS2 lọt vào danh sách bình chọn Great Hits, chúng sẽ được đóng gói lại và bán ở mức 20USD kể từ 6/8/2006. Theo đó, 5 tựa game gồm Shadow of Colossus, Sly 3: Honor Among Thieves, SOCOM 3: US Navy SEALs, Jak X: Combat Racing và Ratchet: Deadlocked. Tính đến thời điểm này, đã có tổng cộng 169 game PS2 được chọn danh hiệu Great Hits.

BRAIN AGE ĐẠT MỐC 4 TRIỆU BẢN

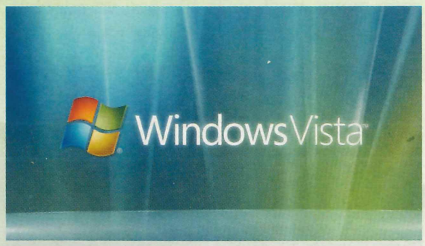
Ít ai ngờ trò chơi giúp tập luyện trí não bằng những bài trắc nghiệm đơn giản của hãng Edutainment (phát hành bởi Nintendo) lại có thể đạt được doanh số đáng nể như vậy. Kể từ khi phát hành tại Nhật vào tháng 5/2005 với tên gọi Brain Age (hay "How old is your brain" tại châu Âu), trò chơi này đã bán được hơn 600.000 bản tại thị trường Mỹ, 500.000 bản tại châu Âu và 3 triệu bản tại quê nhà. Những con số trên đã giúp Brain Age tiếp tục giữ vững ngôi vị quán quân của mình ở tất cả các bảng xếp hạng về game DS.



WINDOWS VISTA – NỀN TẢNG CHƠI GAME

Trong một cuộc nói chuyện gần đây với GamePro.com, ông Rich Wickham, Giám đốc bộ phận trò chơi cho Windows của Microsoft, cho biết trong Windows Vista sắp được chính thức giới thiệu (theo dự kiến vào đầu năm 2007) sẽ có tính năng "rich save games" mới rất hấp dẫn. Tính năng này cho phép người chơi "nhảy" trực tiếp sang một game đã lưu trước đây thông qua Windows – nhấn vào hình thu nhỏ, ngay lập tức Vista sẽ khởi động game và tự động tải tập tin lưu gần nhất.

Ngoài ra, ông này cũng cho biết DirectX 10 sẽ có mặt trong Windows Vista, qua đó cung cấp cho game trên máy tính các bộ tạo bóng với đầy đủ khả năng lập trình, cho phép tạo ra nhiều môi trường hấp dẫn hơn.



GIÁ PSP SẼ KHÔNG GIẢM

Sau lời nhận định của P.J.McNealy - nhân

viên phân tích của American Technology Research trong bài viết "Game Over" của tác giả Chris Morris - Giám đốc phụ trách bộ phận phát triển nội dung (Director of Content Development) của *CNNMoney.com* đề cập về việc Sony sẽ giảm giá bán PSP trong kì nghỉ lễ cuối năm nay, phát ngôn viên của Sony tại Anh ngay sau đó đã bác bỏ nhận định trên, đồng thời tuyên bố Sony chưa có kế hoạch giảm giá nào cho sản phẩm trên ở thời điểm hiện tại.

PS3 RÚT KINH NGHIỆM TỪ XBOX 360

Microsoft đang đối mặt với 2 phàn nàn về Xbox 360 liên quan đến việc không phải tất cả game Xbox đều có thể chơi được trên thế hệ console mới này, hoặc nếu được thì lại yêu cầu người chơi nhập cuộc từ đầu do không hỗ trợ khe đọc thẻ nhớ Xbox cũ. Hiện tại, người chơi có thể chuyển "game save" cũ từ Xbox sang Xbox 360 nhờ sự trợ giúp từ thiết bị của một hãng thứ 3.

Trong khi đó, với thế hệ PS3 sắp ra mắt, Sony hứa hẹn sẽ tránh được "vết xe đổ" của Xbox 360. Theo đó, mọi game PS và PS2 đều có thể chơi được trên PS3 và người chơi cũng dễ dàng chuyển các "game save" cũ sang PS3. Để sử dụng dữ liệu đã lưu trên thẻ nhớ PS2, người chơi phải copy dữ liệu đó sang một thẻ nhớ ảo trên đĩa cứng của PS3 và công việc này cần đến một adapter chuyển đổi. Tuy nhiên, Sony vẫn chưa đề cập gì về việc sẽ tự sản xuất adapter này.

SONY LẬP STUDIO MỚI

Ngay sau khi mua lại hãng phát triển Worlds Apart Production (WAP), Sony Computer Entertainment nhanh chóng lập một studio mới mang tên Sony Online Entertainment-Denver với nòng cốt là các cựu binh của WAP. Ngoài ra, Sony cũng giới thiệu website Gamers Round Table (*www.gamersroundtable.com*), nơi người chơi card game có thể sắp xếp các trận đấu trên Internet. GRT Tourney Organizer, một chương trình có thể tải về của website này có thể cho phép bạn đăng ký và theo dõi người chơi, tạo event và tham gia thi đấu.

HOẠT ĐỘNG TRONG NƯỚC

TS ONLINE: "CHIẾN THẦN" XUẤT TRẬN

Trong trung tuần tháng 9, TS Online Việt Nam sẽ cho ra mắt phiên bản mới: "Chiến Thần", được bổ sung nhiều nhân vật mới cùng với những kỹ năng đặc biệt. Đặc biệt, bản TS Online mới này còn được bổ sung thêm nhiều chức năng đấu trận Lôi Đài, tái hiện những trận chiến đặc sắc như "Cuộc Chiến Hưng Sơn" và "Cuộc Chiến Thành Cự Lộc". Thông tin chi tiết tại: *www.tsonline.net.vn*

CÙNG NHẢY AUDITION NHÉ!

Kể từ ngày 20/08 đến 30/09, các game thủ tham gia chơi game trực tuyến Audition sẽ có cơ hội trình diễn các vũ điệu phức tạp do Game Master DJ trực tiếp điều khiển, và nếu may mắn thắng cuộc bạn sẽ có được nhận các phần thưởng hấp dẫn từ ban tổ chức. Sàn nhảy trực tuyến này diễn ra vào các ngày 2, 4, 6 và trong các khoảng thời gian từ 10h tới 11h; 14h tới 15h; 19h tới 20h. Thông tin chi tiết tại: *http://www.au.vtc.vn/article.asp?cid=45&mid=776*.

Ngoài ra, game Audition còn tổ chức cuộc thi mang tên "Miss Audition". Để tham dự, các nữ game thủ hãy gửi hình chụp của mình cùng những cảm xúc về Audition về địa chỉ sukien.au@vtc.vn hoặc vào trang web http://au.vtc.vn/miss để đăng ký. Người đăng quang ngôi vị Đại sứ Audition sẽ cùng Audition tham gia các hoạt động văn hoá, xã hội hấp dẫn xứng với tầm cỡ của một siêu sao Audition.

RAGNAROK ONLINE: TƯNG BỪNG LỄ HỘI MÙA HÈ

Game Ragnarok Online VN đã tạo ra một sân chơi thú vị và vui nhộn cho cộng đồng game thủ nhân dịp hè 2006 bằng hàng loạt các sự kiện cả online và offline với tổng trị giá cho các phần thưởng lên đến 600 triệu đồng. Cụ thể, từ ngày 03-30/08, khi chơi Ragnarok bạn có cơ hội đánh quái vật rớt 10 máy nghe nhạc Ipod Nano và cùng nhiều tặng phẩm khác.

"Đội đặc nhiệm siêu cấp" là cuộc thi cho phép các game thủ cùng lập nhóm, một nhóm bắt buộc phải có đủ 7 thành viên. Cả nhóm sẽ cùng nhau luyện cấp cạnh tranh với các nhóm khác. Vào ngày kết thúc chương trình (10/09), nhóm nào đạt được cấp cao nhất sẽ chiến thắng. Giải thưởng sẽ là 2 máy tính xách tay DELL Inspiron E1505 trị giá 21 triệu đồng dành cho 2 đội đứng đầu và 2 màn hình LCD 17" trị giá gần 5 triệu đồng dành cho 2 đội xếp thứ hai. Bắt đầu đăng ký tham dự từ 20/08.

"Vua săn bọ" là chương trình diễn ra từ 07-27/08 cho các game thủ Ragnarok có đẳng cấp từ 40 trở lên, nếu tìm thấy lỗi trong game, trên trang web, hoặc forum chỉ cần chụp hình lỗi (screenshot) và mô tả lỗi rồi gửi về cho nhà phát hành tại trang web https://acc.rovietnam.com.vn/KingOfBugHunter/KingBugHunterGioiThieu.asp, bạn sẽ có cơ hội nhận được những phần quà giá trị như 1 máy chơi game PSP, 1 Ipod Nano, máy xem DVD màn hình 3 chiều... Thông tin chi tiết tại: *http://www.rovietnam.com.vn/ro/thongcao/lehoi.3.1.110.html*

MU VIỆT NAM: RA MẮT CỤM MÁY CHỦ MỚI

Vào ngày 19/08 vừa qua, trò chơi MU Việt Nam - Xứng Danh Anh Hùng đã ra mắt cụm máy chủ mới mang tên Đế Vương, và đồng thời tổ chức chương trình "Marathon MU" với tổng giá trị giải thưởng lên đến 185 triệu đồng.

Đế Vương là cụm máy chủ thứ 6 của game MU Việt Nam, được xây dựng hoàn toàn khác biệt so với 5 máy chủ còn lại, giữ nguyên bản như MU Global. Điểm kinh nghiệm (Exp) nhân 100% và tỉ lệ rớt đồ (Drop Rate) nhân 100%.

Cuộc thi "Marathon MU" được tổ chức nhằm chọn ra 1.000 game thủ có cấp độ cao nhất tính trong vòng 45 ngày kể từ ngày ra mắt cụm máy chủ Đế Vương. Giải thưởng như sau: 1 giải nhất trị giá 10 triệu đồng, 2 giải nhì trị giá 5 triệu đồng, 3 giả ba trị giá 2 triệu đồng và các giải phụ khác.

Ngoài ra, MU Việt Nam còn cung cấp dịch vụ "Chuyển đổi cụm máy chủ", cho phép người chơi di chuyển nhân vật giữa các cụm máy chủ với mức phí là 120.000đồng/1lần/1nhân vật, và chương trình MU4Ever (MU mãi mãi): các tài khoản khi mua 15 gói 60.000đồng trong thời gian từ 15-31/8/2006 sẽ được quyền chơi MU trong suốt thời gian game này vận hành. Thông tin chi tiết tại: http://*www.muonline.vn/subpages/munews/news/NoticeList.asp*

CLOSE BETA 3: KHÔNG RESET NHÂN VẬT

Game Con đường tơ lụa (CĐTL) đã bắt đầu giai đoạn mới mang tên "Khởi động cho Open Beta" từ ngày 1/8 vừa qua. Trước khi bước vào "Khởi động cho Open Beta", cơ sở dữ liệu về nhân vật sẽ được reset để hoàn thiện việc soát lỗi và đảm bảo quyền lợi cho người chơi mới. Theo thông tin từ nhà phát hành thì đây sẽ là lần reset cuối cùng. Khác với các giai đoạn thử nghiệm trước, sau khi kết thúc giai đoạn "Khởi động cho Open Beta" này, tất cả dữ liệu của người chơi sẽ được giữ nguyên để tiếp tục hành trình khám phá ở bản Open Beta.

THÀNH CÁT TƯ HÃN - KHANVN KỶ NIỆM 1 NĂM

Kỷ niệm một năm có mặt tại Việt Nam, KhanVN tiến hành hàng loạt chương trình đặc biệt với những khuyến mãi lớn như "Chiêu Nạp Hảo Chiến Binh", tặng thẻ chơi "Thành Cát Tư Hãn" miễn phí và chương trình "Viếng Thăm Đại Lý".

VINAGAME TIẾN HÀNH HOẠT ĐỘNG THƯƠNG MẠI ĐIỆN TỬ

Ngày 3/8/2006, VinaGame đã đưa vào hoạt động dịch vụ thương mại điện tử "123Mua!" tại địa chỉ *www.123mua.com.vn* từ trung tuần tháng 7/2006.

Dịch vụ TMĐT "123Mua!" hiện đang cung cấp khoảng 2.000 mặt hàng từ các mặt hàng thời trang, sách, đĩa, quà lưu niệm đến các mặt hàng kim khí điện máy, dụng cụ thể thao v.v. của gần 200 nhà cung cấp uy tín. Điểm nổi bật nhất của "123Mua!" là ngoài các phương thức thanh toán thường có ở một số trang web TMĐT khác trong nước như chuyển khoản, chuyển tiền qua ATM, ngân hàng, bưu điện... dịch vụ này còn tận dụng lợi thế của VinaGame về thẻ trả trước Võ lâm Truyền Kỳ và xem đây là phương thức thanh toán riêng biệt cho "123Mua!". Khách hàng có thể nạp tiền vào tài khoản của mình bằng thẻ Võ Lâm Truyền Kỳ với hai mệnh giá hiện có là 20.000 đồng hoặc 60.000 đồng để mua sắm.

HANDY PLAY GAME TỰ TIN VỚI GAME ĐTDĐ CÓ BẢN QUYỀN

Ngày 08/08/2006, công ty Handy Play Game (HPG) chính thức công bố hoạt động kinh doanh trong lĩnh vực cung cấp dịch vụ nội dung giá trị gia tăng trên mạng di động qua đầu số 8X40 với nguồn vốn đầu tư từ công ty cổ phần viễn thông iNext và sự hỗ trợ hoàn toàn về giải pháp lẫn nội dung từ công ty Mobile Solution Services (MSS).

Khách hàng có thể soạn và gửi tin nhắn với các cấu trúc khác nhau (tùy loại nội dung yêu cầu) đến số dịch vụ 8X40 để tải thông tin về máy điện thoại di động, giá cước dao động từ 500 - 15.000đồng/tin nhắn. Hiện tại, HPG cung cấp nhiều nội dung dịch vụ giá trị gia tăng như nhạc, nhạc chuông, hình nền, logo... có bản quyền.

Theo ông Nguyễn Công Hà – giám đốc điều hành HPG, hiện có rất nhiều nhà cung cấp cùng nhau khai thác các dịch vụ nội dung quen thuộc như nhạc chuông, logo, hình nền... còn game có bản quyền cho điện thoại di động thì hầu như chỉ mới xuất hiện với một số ít nhà cung cấp, do vậy thị trường còn khá mới mẻ và trong thời gian sắp tới, HPG chắc chắn sẽ tập trung phát triển vào mảng kinh doanh này.

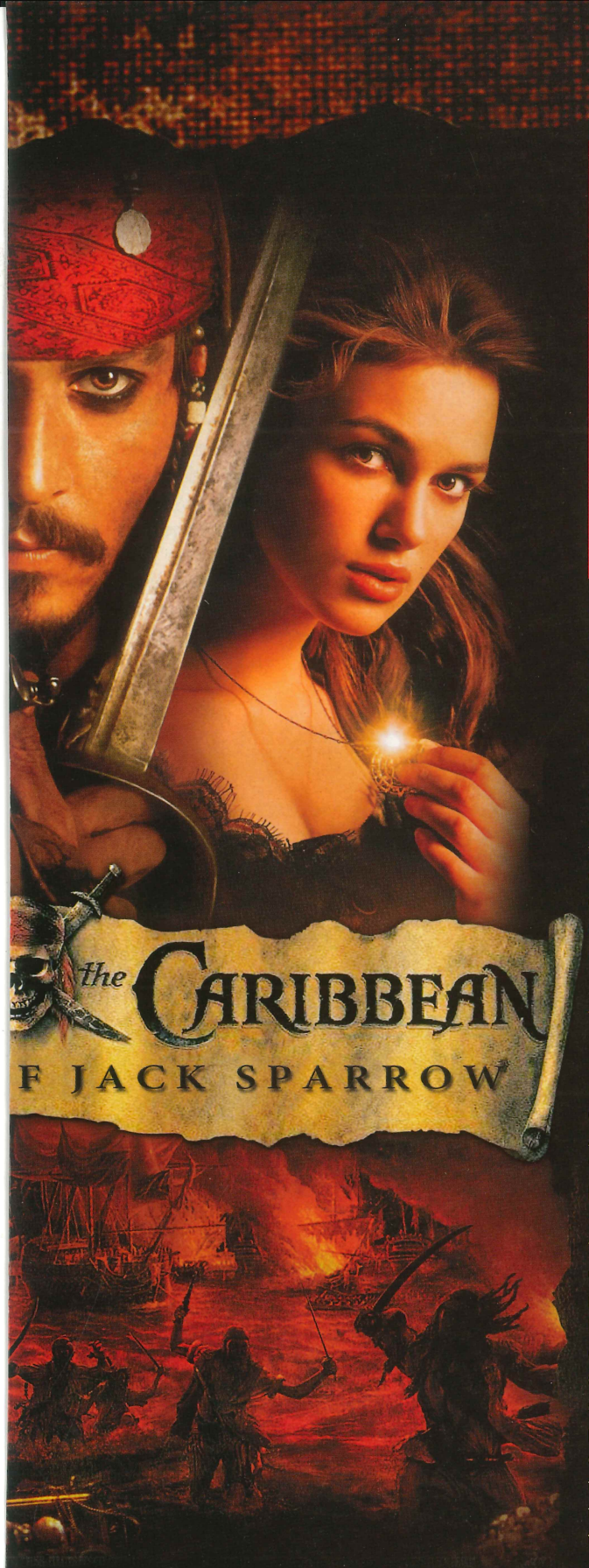
HUYỀN THOẠI JA

Cầm trên tay đĩa gốc Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow do anh bạn mang về từ Singapore, "máu hải tặc" trong tôi lại có dịp dâng lên... Cùng lúc, bộ phim Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest cũng đang "đổ bộ" lên các rạp chiếu bóng ở Việt Nam.

Thình cờ, gã thuyền trưởng lập dị nhưng "dễ thương" Jack Sparrow và chàng thợ rèn Will Turner cùng tham gia một vụ cướp tại một thị trấn nhỏ, để rồi sau đó cả hai bị đưa lên giá treo cổ với tội danh "địa tặc". Từng khoảnh khắc trong kí ức của Jack, được thể hiện qua tài "lẻo mép" của chính y, đã đưa người chơi vào những màn phiêu lưu đầy thử thách mà một tên hải tặc sừng sỏ từng trải qua. Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow (LoJS) còn có sự tham gia của Elizabeth Swann, vợ chưa cưới của Will. Mọi chuyện cứ thế mà tiếp diễn...

Trọng tâm: chiến đấu

Nhiệm vụ trong 24 màn chơi đều đi theo một mô-típ khá đơn giản: bạn tấn công từng nhóm đối thủ trên đường đi, vượt qua các chướng ngại vật, rồi bước vào những trận đấu trùm căng thẳng. Thế nên, các trận đấu kiếm trở thành trọng tâm của LoJS. Mỗi khi hạ một địch thủ nào đó, bạn sẽ nhận được phần thưởng là các đồng tiền vàng dùng để nâng cấp các đòn đánh combo, làm tăng



sức mạnh cho nhân vật. Chi tiết này đáng được lưu ý nhất ở trong những trận đấu trùm, lúc mà "đàn em" của trùm liên tục xuất hiện, giúp bạn (và người chơi đồng hành) dần trở thành "gold farming" (thuật ngữ chỉ dân chuyên "cày vàng" trong các game nhập vai trực tuyến). Đương nhiên là bạn cũng không được phép "quên" các kho vàng được đặt ở những góc khuất, nhằm lấp đầy cái hầu bao lép kẹp của mình. Hải tặc mà!

Vẫy vùng

Các nhân vật sẽ có phần nâng cấp riêng từ 2 phím đánh chính là Light Attack và Heavy Attack. Ngoài ra, Jack còn có "tuyệt kỹ" ném bom lửa (grog bombs) tầm gần, trong khi Will ném riu ở tầm xa hơn. Các tuyệt kỹ này còn được hỗ trợ về độ chính xác khi bạn sử dụng phím Ctrl để "ngắm" mục tiêu. Nhân vật còn có chiêu đỡ đòn (nhấn phím F) trước loạt tấn công mạnh mẽ của đối thủ, sau đó nhấn kết hợp với các phím di chuyển để trình diễn các pha lộn nhào đẹp mắt, thoát khỏi mành lưới bủa vây tứ bề (thuyền trưởng Jack nhà ta thỉnh thoảng còn xuất chiêu "cao chạy xa bay" rất điệu nghệ và cực kỳ hiệu quả).

Khi kết hợp hai phím Light Attack và Heavy Attack với nhau theo một thứ tự nhất định, nhân vật sẽ thi triển những đòn combo, tất nhiên là với điều kiện bạn đã có nâng cấp tương ứng. Tiếc là do các đòn combo được thể hiện không rõ ràng nên chúng dễ dàng bị "lép vế" trước chiêu Special Attack: Jack phun rượu lên thanh kiếm của mình, lửa xuất hiện xung quanh kiếm và bắt đầu tấn công. Những kẻ dính đòn, trừ bạn đồng hành và trùm, lần lượt

PIRATES OF THE CARIBBEAN: THE LEGEND OF JACK SPARROW

PHÁT HÀNH	Bethesda Softworks
PHÁT TRIỂN	7 Studios
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	27/06/2006
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	1 DVD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	PIII 800MHz hoặc Athlon 800MHz, 256MB RAM, VGA 32MB, HDD 3900MB, Windows 2000/XP
CẤU HÌNH THỬ NGHIỆM	P4 2,4GHz,1 GB RAM, VGA 128MB Geforce 5200, MB Gigabyte 8IG1000

CK SPARROW

bị diệt chỉ bằng một nhát Light Attack (chỉ sử dụng được với 1 đòn Heavy Attack/lần). Lưu ý: sau khi sử dụng Special Attack, bạn cần "tiếp nhiên liệu" để có thể thi triển trở lại. Khi đó, chỉ cần đứng gần "kho đạn", hoặc "ăn gian" bằng cách sử dụng trainer, là bạn đã có thể sử dụng chiêu Special Attack này liên tục. Và riêng mỗi nhân vật đều có kiểu chơi Special Attack khác nhau. Rất thú vị đó bạn.

Single kém thế

Khi chơi single (chơi đơn 1 người) ở mỗi thời điểm, bạn chỉ điều khiển được 1 nhân vật (các đòn đánh của trùm sẽ tập trung vào nhân vật này). Đừng vội trông mong máy tự điều khiển nhân vật đồng hành còn lại hỗ trợ bạn, vì AI của nhân vật này khá kém và thường hay bị địch tấn công trước. Bạn có thể chuyển quyền điều khiển giữa 2 nhân vật này rất nhanh nhờ phím Num Lock, nhưng sẽ thay đổi được gì nếu gặp trường hợp địch tấn công liên tục? Nếu điều kiện cho phép, bạn hãy dùng gamepad để người thứ hai có thể hỗ trợ bạn trong chế độ co-op, không nên cùng chơi trên 1 bàn phím vì cách sử dụng bàn phím khá rối rắm. Lưu ý, khi bắt đầu 1 cảnh chơi, bạn có thể tùy thích chọn chế độ single hoặc co-op.

Mặc dù cách chơi của LoJS có thể không làm cho người chơi thỏa mãn, nhưng các mảnh bản đồ hoặc những thanh kiếm mới sẽ là yếu tố níu chân người chơi ở lại hoặc chơi tiếp lần 2, trong trường hợp bạn muốn khám phá hết các bí mật của game. Nhưng nếu đã chán "đánh đấm" chẳng hạn, thì chuyện người chơi không tha thiết gì với game nữa là điều tất yếu.

Một "đinh" làm "hỏng nên" game

Về đồ họa, tuy các cảnh trong LoJS được nhà phát triển cố tái tạo lại bằng những khu rừng xanh mướt, những thành phố cổ, hoặc những vùng đất mang nét bí ẩn đến rợn người... cho giống với phim, nhưng đa phần vẫn mang nét "hoạt họa" nhiều hơn. Bên cạnh đó, góc quay camera không thực sự tạo cảm giác thoải mái cho người chơi. Nó vẫn làm tầm nhìn bị giới hạn, dù cho bạn dùng chuột để xoay chuyển.

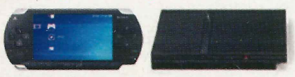
Có thể nói các đoạn phim cắt cảnh đáp ứng được những giây phút cần thư giãn sau những trận đấu quyết liệt, chỉ có một điểm khó hiểu là chúng không thể lướt nhanh khi người chơi đang say mê các pha chiến đấu. Các hiệu ứng mô tả âm thanh của tiếng đại bác, tiếng vang khi những thanh kiếm va chạm vào nhau... được thể hiện khá hấp dẫn. Âm thanh là phần "đinh" nhất của game, đáng tiếc là giọng lồng tiếng của "thuyền trưởng" Johnny Depp đã không làm nên được một game thật "đỉnh".

HỒNG LINH
hong.linh@hotmail.com

Vỏ mới, chất cũ

Nếu đã từng thử qua trò chơi "Fantastic Four - Bộ tứ kỳ diệu" (Thế Giới Game tháng 8/2005), thì bạn sẽ sớm nhận ra cách chơi của LoJS gần như "y boong" với Fantastic Four: cũng kiểu đánh Light Attack và Heavy Attack, cũng kiểu nâng cấp đòn combo "hai lớp", cũng kiểu camera hạn chế tầm nhìn... Tuy giữa chúng vẫn có một số chi tiết khác nhau, nhưng dễ khiến cho người chơi phải cân nhắc thật kỹ khi quyết định mua những game "ăn theo" phim như vậy ở lần sau. Nhìn chung, Pirates of the Caribbean chưa đủ khả năng để tạo một huyền thoại về Jack Sparrow.

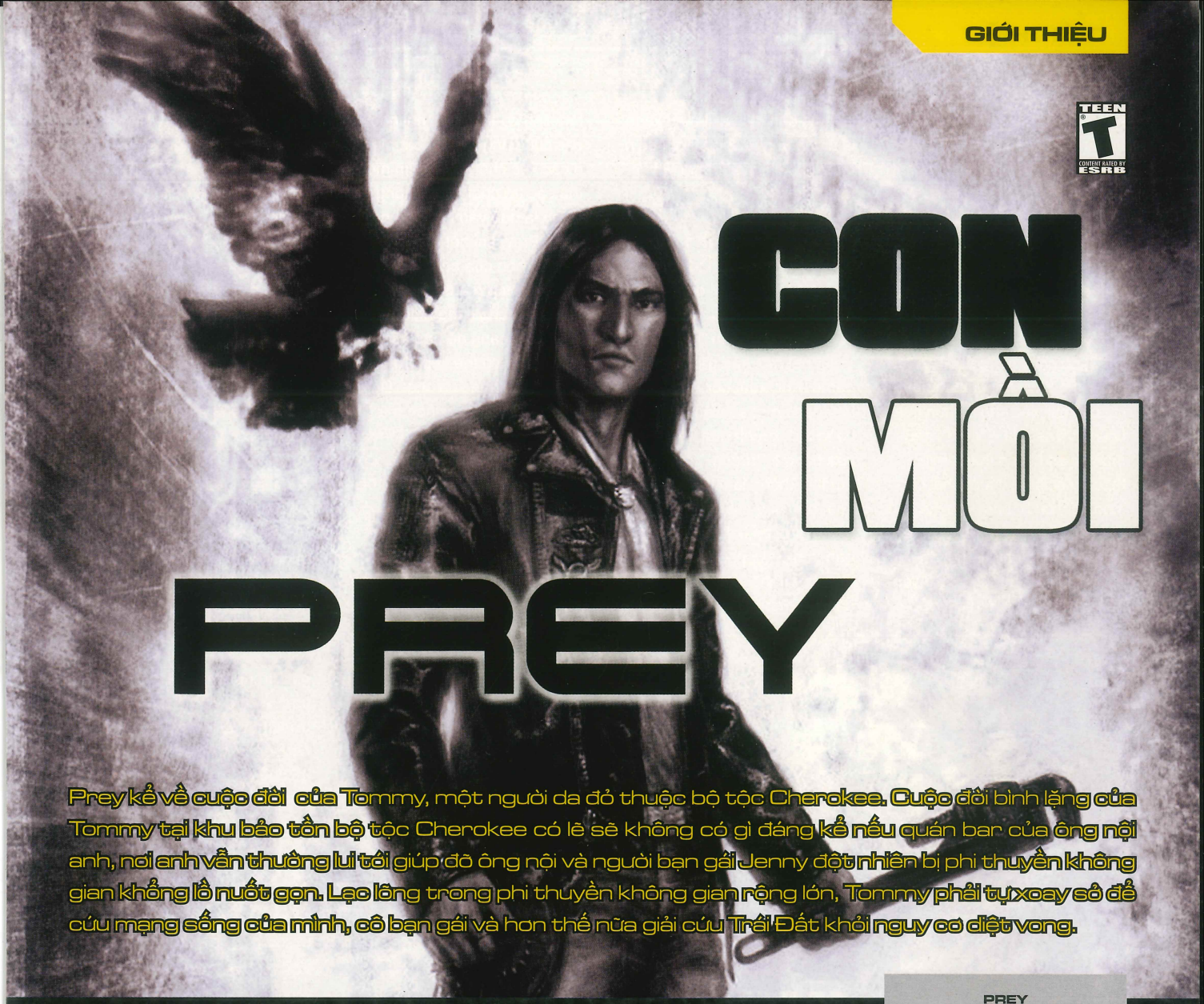
HOTGAME SHOP
www.hotgameshop.net
Tại HÀ NỘI:
127 - A6 - Trần Huy Liệu - Giảng Võ
Tel: 04.7261373 - 0988.722.822
Email: quocdaivn@yahoo.com



- PLAY STATION 2: 2,6 triệu - XB360: 6,6 triệu
- NDS LITE: 2,7 triệu - PSP 1.5: 4 triệu - GBM: 1,8 triệu

- Nhận giao máy tại nhà (phạm vi thành phố HN)
- Nhận đặt mua, đổi game xịn PSP, XBOX360, băng GBA
- Các loại phụ kiện cho PS2, PSP, NDS, XBOX360, GBA
- Thay thế linh kiện máy PS2 - Mua bán các loại PS2 cũ
- Mod FW XBOX360, PSP - Sửa chữa, gắn modchip PS2

Giá cả, thông tin về các hệ máy, phụ kiện kèm theo xin tìm hiểu tại website: www.hotgameshop.net



CON MỒI PREY

Prey kể về cuộc đời của Tommy, một người da đỏ thuộc bộ tộc Cherokee. Cuộc đời bình lặng của Tommy tại khu bảo tồn bộ tộc Cherokee có lẽ sẽ không có gì đáng kể nếu quán bar của ông nội anh, nơi anh vẫn thường lui tới giúp đỡ ông nội và người bạn gái Jenny đột nhiên bị phi thuyền không gian khổng lồ nuốt gọn. Lạc lõng trong phi thuyền không gian rộng lớn, Tommy phải tự xoay sở để cứu mạng sống của mình, cô bạn gái và hơn thế nữa giải cứu Trái Đất khỏi nguy cơ diệt vong.

CUỘC HỘI NGỘ KỲ LẠ

Cảnh đầu tiên của game là quán bar. Lúc này Tommy, nhân vật chính trong câu chuyện đang giúp đỡ Jenny sửa chữa một vài thiết bị hỏng hóc. Bạn còn chưa kịp làm quen với quán bar thì biến cố dồn dập xảy ra. Đầu tiên, Tommy trừng trị những kẻ say xỉn đang cố tình chọc phá Jenny. Chưa hết bàng hoàng sau cuộc ẩu đả, ngay lập tức bất ngờ khác lại đến, cả quán bị một lực hút cực mạnh lôi tất cả vào 1 phi thuyền không gian to lớn đang vần vũ trên bầu trời, đoạn phim cắt cảnh kết thúc cũng là lúc bạn vào vai trò một "con mồi", đang cố gắng thoát khỏi mê cung của phi thuyền.

Chỉ có cảnh đầu và cuối diễn ra tại quán bar, còn trong suốt trò chơi hầu như bạn chỉ ở trên phi thuyền mẹ, nơi có nhiều đồ vật của người ngoài hành tinh rất lạ mắt và ngộ nghĩnh. Khi chân ướt chân ráo đặt chân lên phi thuyền, vũ khí duy nhất mà bạn có là chiếc mỏ lết, công cụ sửa chữa trong quán bar còn sót lại. Tâm trạng của bạn hẳn cũng bối rối nếu không muốn nói là hoảng loạn vì không thể chống lại người ngoài hành tinh bằng thứ "đồ chơi" này. Các nhà sản xuất chắc muốn "nắn gân" người chơi!

Một điều cần phải nói thêm là tuy ở bản pre (TGG số 8/05, tr.34), có đề cập đến vũ khí của game nhưng thực tình tôi khó lòng hình dung được cho đến lúc tận tay thử sức cùng game mới thấy vũ khí trong game tuy rất kỳ lạ, ngồ ngộ nhưng lại hết sức uy lực. Ngay sau khi chiếm được khẩu súng đầu tiên của người ngoài hành tinh, Tommy - tôi mới hiểu, dù ban đầu có trang bị gì chăng nữa thì cũng "vô phương" với quái vật không gian mà chỉ có cách tốt nhất để chống lại chúng là sử dụng chính vũ khí của chúng. Phải "khen" vũ khí của người ngoài hành tinh rất độc đáo, có thể gọi là vũ khí "sinh học" vì chúng đong đưa, ngọ nguậy như vật thể sống. Có tất cả 7 loại vũ khí, kể cả cái mỏ lết. Trong các loại vũ khí nhặt được, người chơi thích nhất là khẩu số 4 (phím tắt của nó) vì sức công phá rất mạnh, ngoài ra nó có thể nạp các loại đạn khác nhau như laser, sét và băng - diệt Hunter (loại quái vật xuất hiện nhiều nhất) chỉ 1 phát, mạnh hơn như Destroyer, Keeper thì chỉ cần 2-3 phát. Kế đến là khẩu số 2, người chơi nhặt được đầu tiên, khẩu súng này có thể sử dụng như tiểu liên khi cận chiến và trở thành súng bắn tỉa có tia laser dẫn đường nếu ở cự ly xa; khẩu này có ống ngắm là con mắt rất to màu đỏ (chắc của con quái vật nào đấy)... Khi đấu trùm thì không thể thiếu

PREY

PHÁT HÀNH	2K Games
PHÁT TRIỂN	Human Head Studios, 3D Realms
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	11/07/2006
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	1 DVD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	CPU P4 2GHz, RAM 512MB, VGA 64MB, HDD 2,2GB, OS Windows 2000/XP
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	CPU P4 2,5GHz, RAM 1GB, VGA ATI X800 128MB trở lên

khẩu số 7 (khẩu cuối cùng và mạnh nhất), các phát đạn bắn ra như từng quả đại bác gây sát thương lớn trong diện rộng. Nó còn có chức năng thứ 2 là tạo màn chắn trước mặt bằng một bức tường chất nhờn màu xanh lá chống được hầu hết các loại đạn trong 1 khoảng thời gian. Những con vật 3 chân màu lá (số 3) có chức năng như lựu đạn cũng là nét nổi bật của game, khi cần chỉ việc nhổ 1 chân của chúng và ném là... "bùm", nếu muốn biến chúng thành mìn thì chỉ việc bấm chuột phải cho "con ếch xanh" bám vào nơi bạn định gài. Số 5 là súng đại liên 3 nòng và súng phóng lựu; đây là cây súng bạn có được khi chiến đấu với con trùm đầu tiên. Số 6 là súng bắn dịch axit màu xanh lá tương tự như shortgun, nếu ở cự ly gần chỉ cần 1 phát là làm tê liệt đối thủ.

SỨC MẠNH SIÊU NHIÊN

Một khi đã chơi qua Prey, bạn sẽ bị khả năng "xuất hồn" của nhân vật chính "hút hồn" - một nét mới hấp dẫn của game. Khi "xuất hồn", Tommy làm được một số việc như mở công tắc, xuyên qua các cánh cửa bằng từ trường... mà bình thường không làm được. Khi xuất hồn hãy chú ý cột năng lượng hiển thị tình trạng vì khi bạn bắn cung phép hay bị trúng đạn, cột năng lượng này sẽ cạn dần. Tuy nhiên, năng lượng tâm linh có thể phục hồi nhờ các cục năng lượng xuất hiện ở các xác chết. Một điểm mới mà các trò chơi khác không có chính là dựa vào tâm linh nên trong Prey, khi hết máu cũng là lúc linh hồn của bạn chiến đấu với các bóng ma thần chết, bạn bắn hạ chúng càng nhiều, càng nhanh thì càng dễ bảo vệ được thể xác và có thể tiếp tục chiến đấu tại nơi bạn vừa chết. Đồng hành với Tommy là hồn ma của con chim diều hâu Tommy nuôi trước đây, trong suốt cuộc hành trình nó luôn là người bạn đường thân thiết và hữu dụng - chỉ dẫn đường đi lúc gặp bế tắc bằng cách đậu hoặc bay tới hướng có thể đi tiếp; biến từ trong suốt, hiền hòa thành màu đỏ và tấn công nếu gặp đối phương, giúp bạn rảnh rỗi tay chân trong trường hợp phải đấu cùng lúc với 3,4 đối thủ.

KHÔNG GIAN MẤY CHIỀU ĐÂY?

Điểm bất ngờ của game là cách bạn di chuyển trên những con đường hình lưới màu trắng có lực hút, nó giúp bạn di chuyển trên trần nhà, trên tường tự nhiên như người nhện! Đừng vội mừng, bạn sẽ phải "xây xẩm" vì không gian chiến đấu trở nên phức tạp hơn. "Con mồi" (bạn hay đối phương đây?) không chỉ xuất hiện trước mặt, sau lưng mà còn có thể xuất hiện trên đầu, tường trái hay phải, khiến đôi lúc bạn phải chống ngược đầu chiến đấu... Vấn đề tìm đường trong game cũng khá vất vả vì có vô số cửa ngõ nhưng không phải cửa nào cũng có thể đi được; bạn phải đi đúng lộ trình mà con trùm vạch ra cho bạn, hay nói đúng hơn là nhà sản xuất định sẵn. Vậy thì không dễ xơi đâu nhé! Chắc rồi bạn cũng sẽ giống tôi khi nhiều lúc có cảm giác bị game "bẫy" đến bế tắc. Hãy quên không gian quen thuộc để mạnh dạn "phá cách" lúc tìm kiếm. Nếu có lúc nào đó, nỗi bất lực tràn ngập tâm can thì bạn mới sướng đến bàng hoàng khi vụt nhớ không gian trong phi thuyền hoàn toàn có thể thay đổi được - phía trước hết đường nhưng khi xoay chuyển trần nhà thành mặt đất thì bạn có thể tiếp tục khám phá phi thuyền rộng lớn này. Đôi lúc cửa bị khóa từ phía bên kia, vậy thì còn chờ gì nữa mà không sử dụng năng lực xuất hồn để xuyên qua màn chắn, ung dung mở cửa.

AI của game cũng là điểm nổi bật đáng nhắc đến. Tuy đối thủ máy vẫn chưa đạt được mức di chuyển linh hoạt, thông minh

KHÔNG CÓ VIỆC GÌ KHÓ...

Nếu trong khi chơi bạn bị bí đường hãy chú ý đến các điểm gợi ý sau:

- **Tìm kiếm xung quanh mình**, kể cả trên trần nhà những điểm có 3 vòng tròn màu xanh lá cây, bạn bắn vào đấy sẽ khiến không gian đổi chiều và lộ ra đường đi. Hoặc bạn tìm những ký hiệu vòng tròn màu trắng, đó là nơi nhắc nhở bạn nên xuất hồn sẽ có những chỗ mà chỉ có linh hồn mới có thể đi qua và mở những khóa ở vị trí đặc biệt.
- **Màn The Complex**, khi bị nhốt vào cái hộp vuông, bạn hãy bắn vào các vòng tròn để dòng ánh sáng bao phủ hết những chỗ trống của hộp thì bạn sẽ thoát ra.
- **Một cạm bẫy khác cũng rất khó chịu** và gây tổn thất lớn cho người chơi nếu bạn không biết cách chính là hệ thống bẫy bằng laser được đặt suốt đường đi, chỉ cần bạn không khéo bị quét trúng thì coi như tiêu đời vì hệ thống súng máy trên trần nhà sẽ tuôn xối xả. Bạn chỉ cần đứng nơi an toàn xuất hồn đi đến cuối đường và tắt hệ thống báo động trên bàn điều khiển thì vô tư đi qua hệ thống mà không mất 1 cọng lông chân.
- **Sau khi ông nội của Tommy** bị quái vật ngoài hành tinh hại, Tommy càng cháy bỏng khao khát giải cứu cho Jenny. Than ôi, cuộc hội ngộ lại là thảm kịch đau lòng nhất! Tommy đã giải thoát cho Jenny, nhưng sau đó cô lại bị bắt, để rồi khi tìm được thì đã quá trễ - thân thể của Jenny đã bị cấy ghép vào một con quái vật kinh khủng. Đã thế, con quái vật chủ động tấn công anh trước sự bất lực của Jenny. Bạn hãy nén cõi lòng tan nát vì không còn cách nào khác là phải tiêu diệt con quái vật này và trả thù cho Jenny. Muốn diệt con trùm này, bạn phải bắn nó mất nửa máu, khi 2 khẩu súng tách ra thành 2 phần bồi máu cho quái vật, bạn phải nhanh chóng bắn hạ.
- **Bước trở ngại tiếp theo là con trùm cuối**, nó được bao bọc trong khối hình cầu, được nuôi dưỡng từ các nguồn điện bên ngoài, nếu cứ tập trung vào tiêu diệt các điểm tiếp xúc của nguồn điện, bạn sẽ bế tắc. Xin tiết lộ với bạn chút thủ thuật - xuất hồn dùng cung phép bắn vào những ô kính cho đóng băng thành màu trắng, sau đó dùng súng bắn phá hủy những ô truyền dẫn đó thì con trùm buộc phải lộ diện. Phần việc giết nó nhường lại cho bạn khám phá để không làm bạn "mất ngon" với "con mồi" này.

trong cách bắn - nấp như người chơi, nhưng chúng đã được lập trình khá tốt khi xuất hiện bất ngờ, chúng biết tận dụng cơ hội "tặng" bạn một tràng đạn không kịp trở tay. Hơn nữa, khi ở cự ly an toàn, chúng biết lợi dụng vật cản, bắn tỉa rất điệu nghệ và di chuyển liên tục để tránh đạn và đặc biệt còn biết lộn tròn rất đẹp mắt để vô hiệu đường đạn chuẩn mà bạn đã ngắm rất lâu.

KHUNG CẢNH HUYỀN BÍ

Nhìn chung đây là một game có hình ảnh tương đối đẹp mắt và được xây dựng thiên về dạng game kinh dị, siêu nhiên vừa có quái vật không gian lại có cả hồn ma bóng quế nên bạn 'chìm" trong không gian tương đối tối và màu sắc chủ đạo của game là xanh và trắng bạc. Có thể nói nhờ thừa hưởng engine đã được nâng cao của Doom 3 nên hình ảnh 3D trong game không thua kém bất kỳ game nào nhưng lại khá "nhẹ". Chỉ cần bộ xử lý Pentium 4 2,66GHz, bộ nhớ 512MB và card đồ họa ATI X700 - cấu hình trung bình - là tôi có thể thoải mái tung hoành trong game, tuy ở đầu mỗi màn máy có đứng hình một chút nhưng sau đó game chạy rất mượt. Đôi lúc có những nơi do bị chập điện nên khung cảnh xung quanh tối đen như mực và nguồn sáng duy nhất bạn có thể sử dụng để quan sát, tìm đường là chiếc bật lửa Zippo mà Tommy luôn mang theo bên mình. Bật lửa bằng phím F nhưng bạn nên lưu ý là nguồn sáng từ bật lửa chỉ duy trì trong một lúc, muốn dùng tiếp phải bật lại. Bạn sẽ phải lang thang tưởng như đến vô cùng qua các hành lang hẹp và các phòng ốc nối tiếp nhau liên tu bất tận trong phi thuyền không gian. Việc di chuyển liên tục trong điều kiện như thế đôi khi gây cảm giác mất định hướng cho người chơi và lúc đó... bạn đã thật sự trở thành con mồi chạy nhảy lung tung trong lòng phi thuyền vì đường đi của bạn đều nằm trong sự sắp đặt và theo dõi chặt chẽ của con trùm cuối.

TIẾNG THÉT CỦA HỒN MA

Không chỉ hình ảnh mang âm hưởng của game kinh dị mà âm nhạc trong game cũng rùng rợn không kém. Thỉnh thoảng để tăng cảm giác của người chơi, game tắt hết mọi âm thanh chỉ còn tiếng bước chân rồi bỗng bất ngờ "tung ra" những tiếng nói vang vọng, cộng với tiếng gào thét ma quái khiến người chơi rợn tóc gáy và xoay chuyển hoảng loạn tìm nơi phát ra âm thanh. Đan xem với những khoảng lặng ghê người là những bài nhạc rock thúc giục trong các màn đấu súng với các quái vật ngoài hành tinh. Nhìn chung, mật độ quái vật không đổ bộ quá nhiều cùng lúc nhưng những chiến binh ngoài hành tinh lại tỏ ra rất khôn ngoan và biết chọn vị trí tốt khiến người chơi cũng phải vất vả lắm mới vượt qua được.

Yếu tố hấp dẫn khác của game phải nhắc đến trong Prey là bạn được phép lái các thi thuyền chiến đấu. Rất nhiều cảnh bạn phải sử dụng phi thuyền để chiến đấu và tiếp tục cuộc hành trình tìm và giải cứu nàng Jenny. Việc lái phi thuyền không chỉ giúp người chơi hứng thú hơn trong cách chơi, cách điều khiển mà còn là một công cụ quan trọng để mở khóa những cạm bẫy của game. Chẳng hạn có một cảnh bạn lái phi thuyền xuyên qua khoang khác và bị kẹt cứng ở đó - lên không được, xuống cũng không xong, đã vậy thiết bị để mở nắp khoang trên đã bị hỏng. Hãy khôn khéo vận dụng kinh nghiệm, suy nghĩ và cả óc quan sát để thoát ra. Khi diệt được trùm cuối và thừa hưởng toàn bộ sức mạnh của nó, cũng đừng quên công việc quan trọng của mình nếu không muốn hủy diệt Trái Đất.

GAME TRONG GAME

Một điểm tuy không mới nhưng lại rất được ưa chuộng là các game mini được đặt trong các thùng máy trong game, tôi muốn chia sẻ với bạn niềm khoái chí khi tôi đã tìm thấy 4 điểm như vậy. Một là ở quán bar trong phi thuyền khi đã dẹp loạn bọn hunter và có thời gian rảnh rỗi tìm kiếm xung quanh, tôi vô tình phát hiện chiếc máy nghe nhạc trên tường và bắt đầu trò chơi tập làm DJ, tha hồ chọn những bài hát hay nhưng nhìn chung trong danh sách các bài hát toàn là nhạc Rock vốn không phải gu của mình. Ngoài ra, còn có 3 điểm chơi game khác trong Prey nằm rải rác trên đường đi đến con trùm cuối, 1 máy đánh bài 5 lá kiểu "binh xập sám", 1 máy đánh bài "xì dách", một máy đánh bài tự động hay còn gọi là sát thủ 1 tay mà các bạn hay thấy trong các sòng bài lớn.

PREY SẼ TRỞ LẠI

Nhìn chung Prey là một game khá hay. Cốt truyện lôi cuốn nhờ phối hợp các yếu tố ma quỷ, quái vật không gian; bạn tương tác được với nhiều đồ vật khác nhau, cách chơi mới lạ và các bài toán đố tuy không quá khó nhưng rất thú vị. Đây là một game đáng chơi của các game thủ yêu game và nhất là các fan của game nhập vai hành động. Kết thúc game, nếu bạn kiên nhẫn chờ hết đoạn phim giới thiệu cuối cùng thì sẽ được chơi thêm một cảnh cuối và còn được "mật báo" thông tin về phần tiếp theo của Prey...

THANH BÌNH

ƯU:
Đồ họa đẹp mắt, gameplay khá hấp dẫn.

KHUYẾT:
Các thử thách không quá khó, cốt truyện theo tuyến tính nên không kích thích tính tò mò, khám phá của người chơi.

DESPERADOS 2 COOPER'S REVENGE

NHỮNG KẺ

DESPERADOS II: COOPER'S REVENGE

PHÁT HÀNH	Atari
PHÁT TRIỂN	Spellbound
THỂ LOẠI	Chiến thuật thời gian thật
NGÀY PHÁT HÀNH	05/05/06
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	5 CD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	P4 1,9 GHz, AMD Athlon XP 1900+, 512 MB RAM, VGA 128 MB trở lên, HDD 4GB, Windows 2000/XP

Chiến thuật và hành động

Những tay súng Viễn Tây phần II: John Cooper - thủ lĩnh của nhóm, bắn súng cực nhanh và sử dụng dao cực kỳ điệu nghệ; Kate O'Hara - sắc đẹp là vũ khí; Doc McCoy - bác sĩ; Sam Williams - trùm thuốc nổ; Sanchez - dân máu nóng Mexico với sức mạnh hơn người; Hawkeye - chiến binh da đỏ kiêu hãnh. Các nhân vật trong game linh hoạt hơn và đa năng hơn: trói người, khiêng xác hay cận chiến không còn là độc quyền của một nhân vật nữa. Kỹ năng được "tút gọn" chỉ còn 4, không hiểu vô tình hay cố ý mà game mất đi nhiều chiêu độc đáo, ví dụ như bù nhìn của Doc hay đòn quay báng súng của Sanchez. Khéo léo phối hợp từng nhân vật là chìa khoá thành công mà những game chiến thuật - hành động luôn nhắc nhở người chơi. Cần biết là dạng game như Desperados có khá nhiều chìa khoá nên lối chơi rất đặc sắc và có chiều sâu, vì vậy cần phải có và luôn luôn nên có một kế hoạch tác chiến thực sự.

Người chơi còn có thể lên chương trình để các nhân vật có thể phối hợp với nhau, ví dụ Copper phóng dao tên này thì Sam bắn tên bên cạnh, tránh tình trạng "nhổ cỏ không tận gốc" khá phiền cho bạn. Có điều, quyền năng ngừng thời gian đã bị xoá bỏ, bạn phải làm sao để vạch kế hoạch và điều khiển được nhiều nhân vật trong thời gian thực? Đây là một hành động "tước đoạt" vô lý của Spellbound gây không ít bất tiện cho người chơi.

Trước kia, người chơi chỉ có góc nhìn chiến thuật truyền thống để vạch kế hoạch tác chiến, giờ đây có thêm góc nhìn thứ 3 cho những trận chiến khét lẹt mùi thuốc súng. Ý tưởng khá sáng tạo nhưng người chơi có cần đến góc nhìn thứ 3 không khi ở góc nhìn chiến thuật bạn

LIỀU MẠNG

Họ là "Những kẻ liều mạng". Một âm mưu đen tối đã bị lột trần và nạn nhân là người em trai của chàng cao bồi cự phách John Cooper. Để đưa tội ác ra ánh sáng công lý và đòi nợ cho em trai, Cooper tập hợp những đồng đội cũ trong nhóm "Những kẻ liều mạng" từng vang danh một thời... Và họ lên ngựa, đi theo tiếng gọi của sự hoang dã, rong ruổi trên những con đường đầy nắng gió cát bụi của miền Viễn Tây xa xôi, truy tìm kẻ đứng đằng sau vụ giết người... Desperados II (DII) - một kịch bản game đầy kịch tính với nhiều bước ngoặt bất ngờ.

xoay chuyển 360° cơ động hơn - một cái nhìn toàn diện, dễ dàng thấy rõ quân địch từ mọi phía mà ở góc nhìn thứ 3, những lợi thế đó trở nên rất mù mờ và khó khăn.

Như trong những game hành động bí mật gần đây, mức độ ánh sáng và tiếng động là 2 điểm cần quan tâm: Bóng râm của tảng đá sẽ tạm thời che chở cho bạn, cúi người di chuyển sẽ tránh gây chú ý hơn chạy thục mạng... tuy nhiên hệ thống tiếng động thoạt đầu gây ấn tượng về tính thực tế nhưng khi phát triển lại trở nên khá vụng về. Lén lút đi bộ tiếp sát địch là không tưởng vì tiếng bước chân phát ra quá to; giải pháp cúi người hoặc trườn cũng không phải là lựa chọn khôn ngoan do một số hành động (đánh bất tỉnh chẳng hạn) không thực hiện được trong 2 tư thế trên; người chơi chỉ kịp đứng dậy thì kẻ địch đã chớp lấy cơ hội ra tay trước, quá muộn dù chỉ để cầu nguyện! Sẽ không có lời bình nào dành cho hệ thống này xác đáng hơn: Bạn căm ghét cách máy nghe thấy bạn.

Khó có thể tìm thấy ở A.I của DII sự hài lòng khiến ta từng gật gù như ở A.I của DI. Công bằng mà nói, với tài thiện xạ tiến bộ, 6 viên đạn trong khẩu súng là quá đủ để hạ bất kỳ thứ gì chuyển động trong tầm mắt; máy (A.I) cũng đủ thông minh để gây khó khăn cho người chơi. Nhưng mọi cải tiến chỉ dừng lại ở đó, còn lại là những lỗi ngớ ngẩn mà chỉ những "gã sinh sau" mới mắc phải. Dáng vẻ cuống cuồng chạy đi tìm đồng bọn bỗng "biến mất" khỏi vị trí gác, cặp mắt đảo qua đảo lại dò xét, giơ tay lên trời đầu hàng khi bị uy hiếp, dũng cảm chạy lên đá văng thuốc nổ đi chỗ khác...

tất cả đã không còn. Đến đây, Spellbound tỏ ra "vụng chèo khéo chống", nhờ tận dụng triệt để tài thiện xạ của máy và một lực lượng hùng hậu được bố trí khá "chặt" chống đỡ, độ khó của game không giảm sút bao nhiêu. Vấn đề là bạn có đủ vị tha để lờ đi khiếm khuyết trong A.I hay không mà thôi! (Spellbound đã tung ra bản patch 1.01 sửa lỗi A.I, đồ họa, nhưng bản patch không cho sử dụng những gì bạn đã lưu lại nên chỉ có nước "nghiến răng" chơi lại từ đầu!).

DII còn có những sai sót khác: lỗi tìm đường, lỗi xuyên vật thể, thay các đoạn phim chuyển cảnh bằng các ảnh tĩnh ghép nối, thiếu phần chơi mạng... Game chỉ có phần chơi đơn, thực tế nhiệm vụ đề ra rất thú vị (trộm, bắt cóc, nghe lén, ngăn chặn ăn cướp,...) trong bối cảnh cuốn hút (thị trấn, pháo đài, trại giam,...) khiến chúng ta phải tư duy chiến thuật rất nhiều. Có những màn người chơi phải thầm lặng, có những màn khác trong game lại giống một cuộc chiến tranh nho nhỏ. Vì lén lút đánh gục lính khó khăn đến bực mình nên nếu có cơ hội, đa số người chơi chọn phương án "bạo lực". Nhiều khi qua màn cách này lại đỡ mệt mỏi hơn (kể cả ở cấp khó), biến DII thành một game hành động thuần tuý, giảm bớt tính chiến thuật - điểm chủ đạo đã đưa DII đến thành công. Lần này các anh hùng bị bắt khá nhiều và để người chơi phải gánh vác trách nhiệm tổ chức một cuộc đào tẩu ngoạn mục. Có điều, với những sai sót cơ bản của DII, cảm giác hào hứng và kịch tính vẫn có nhưng đã bị ức chế phần nào.

3D + DII = ???

Cái nhìn chung về đồ hoạ DII là "rất hùng vĩ, rất hoang dại đầy mùi gió cát, nắng nóng của xứ sở cao bồi". Miền Viễn Tây hoang dã đã được khắc họa sinh động. Bạn thấy những ngôi nhà "bụi bặm", những pháo đài vững chắc, các trại lính nghiêm ngặt, hẻm núi hiểm trở đầy người da đỏ mai phục, đoàn xe chở hàng được những tay cao bồi hộ tống... Bạn cũng nghe tiếng gà kêu toang toác, hay tận hưởng giai điệu vui tươi của cây đàn piano "bỏ tiền là chạy" trong quán rượu tại Santa Fe... Tôi rất hoan nghênh vẻ đẹp dưới góc nhìn chiến thuật, nhưng tôi sẽ ủng hộ nhiều hơn nếu ở góc nhìn thứ 3, nhân vật tròn trịa và chuyển động mượt mà hơn tí nữa.

Xuôi theo dòng chảy thời đại, Spellbound thực hiện cuộc cách tân 3D bằng engine 3D Trinigy Vision, nhúng thêm Havock để thể hiện những vụ nổ hoành tráng, những cửa kính vỡ vụn dưới tác động ngoại lực, những cú té bổ nhào, lộn vòng đẹp mắt. Tuy việc ngắm nghía game xoay quanh 360 độ khá hấp dẫn, nhưng cái giá phải trả thật quá đắt. Cuối cùng, ta có được một game "máu lạnh" với những cỗ máy tối tân: Tối thiểu 512 MB RAM, P4 1,9GHz, card màn hình 128MB. Nếu không cưỡi được "chú ngựa bất kham" này, thôi thề thì đành ngậm ngùi ca lên: "Tạm biệt... em yêu!" (Dù hồng đáng yêu đến mức phải hát tạm biệt đâu!).

Âm nhạc mạnh, hoang dã, hùng hực phong cách Viễn Tây nhờ sử dụng các loại nhạc cụ thường được dùng trong phim cao bồi: sáo réo rắt, guitar lãng mạn, đàn dây lơ lửng, trống dồn dập... Các bản nhạc tuy hay nhưng không có nhiều lắm sự thay thế và hậu quả là người chơi phải nghe vài bản nhạc quen thuộc đến phát ngán; đã thế khi cùng một màn mà bạn phải kìm cơn buồn ngủ để làm khoảng 10 nhiệm vụ! Ê-kíp đảm nhận trọng trách lồng tiếng vẫn như cũ, ta lại được nghe giọng trầm nam tính của Copper, giọng Mexico đặc sệt của Charles, tiếng bọn lính í ới nói chuyện, huýt sáo tán gái, thêm tiếng súng nổ đì đoàng, tiếng lên đạn lách cách rất thật... Nếu bạn chịu "kham khổ" với số bản nhạc nền ít ỏi, xem ra DII đã hoàn thành tốt phần phục vụ thính giác của bạn.

Nào "ngựa phi, ngựa phi đường xa"

Cố gắng không phải là không có. Thay đổi thì nhiều. Tiếc thay lực bất tòng tâm! DII là một game hay, nhưng những trắc trở trong lối chơi, đồ họa và âm thanh đã cản trở chúng ta đón nhận game một cách trọn vẹn nhất. Xếp loại game hạng "khá" không phải là sự đánh giá quá khó tính cho sự đầu tư thiếu chất lượng của Spellbound vào DII.

TRẦN HỮU ĐẠI NHẬT

Chàng cao bồi khôn ngoan

- Để địch tiếp cận thăm dò rồi bất ngờ rút súng bắn gục.
- Súng đâu, đã nạp đầy đủ đạn chưa?
- Điều khiển ngựa dưới góc nhìn thứ 1 thôi, đừng thứ 3.
- Quan sát kỹ bản đồ, sẽ có vài cánh cửa, khe hở bất ngờ để bạn chọc thủng hàng phòng thủ của máy.
- Đọc thật kỹ nhiệm vụ, kết hợp phân tích cảnh vật trên bản đồ để không lạc hướng.

Ưu:

- Lối chơi nhiều sáng tạo với 2 góc nhìn thú vị.
- Hệ thống điều khiển dễ nắm bắt.
- Đồ họa và âm thanh khá.

Khuyết:

- A.I và một số điểm thụt lùi.
- Cấu hình khủng khiếp.
- Đồ họa ở góc nhìn thứ 3 không được đẹp lắm.
- Các bản nhạc nền quá ít.

KHƠI NGUỒN MỘT HUYỀN THOẠI

RISE OF NATIONS: RISE OF LEGENDS	
PHÁT HÀNH	Microsoft Game Studios
PHÁT TRIỂN	Big Huge Games
THỂ LOẠI	Chiến thuật
NGÀY PHÁT HÀNH	09/05/2006
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	4 CD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	CPU PIII 1,4GHz, RAM 256MB, VGA 64MB Geforce 3Ti, HDD 2,5GB, OS Windows 98/ME/2000/XP
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	CPU P4 2GHz, RAM 1GB, VGA 128MB Geforce 6600
CẤU HÌNH THỬ NGHIỆM	CPU P4 3GHz, RAM 1GB, VGA 256MB GeForce 6600

CÁC CHỦNG TỘC ĐẶC TRƯNG

Người chơi đã quá quen thuộc với các bối cảnh của thể loại RTS (chiến thuật thời gian thực) được xây dựng theo một giai đoạn lịch sử nhất định, hay một viễn cảnh tương lai với toàn người máy và vũ khí tối tân. Big Huge Games đã mở ra một cánh cổng mà bên trong là một thế giới nửa thực nửa ảo, nơi diễn ra những trận đánh dữ dội giữa đoàn xe tăng hình nhện khổng lồ với các vị thần đầy quyền năng, giữa những con robot gầy tong teo với bầy bò cạp to bằng con voi... Những ý tưởng đó đã tạo nên một luồng sinh khí mới cho Rise of Nations: Rise of Legends (RoL). Trong game có 3 chủng tộc chính:

Ngay từ những phiên bản đầu, lối chơi sáng tạo và mới lạ của dòng game Rise of Nations đã được đánh giá rất cao dù bị xem là "đứa con lai" của Age of Empires và Civilization. Rise of Nations: Rise of Legends tiếp tục phát huy thế mạnh đó bằng "tuyệt kỹ" nào?

- **VINCI:** Bạn sẽ bắt gặp chiếc trực thăng do thám có cánh quạt hình xoắn ốc, những con robot còm nhom hay những chiếc xe tăng cồng kềnh như đầu máy hơi nước. Dựa trên nền công nghệ cao, Vinci sở hữu các loại vũ khí tối tân nhưng tính cơ động lại không cao và rất mạnh về phòng thủ, khó áp dụng chiến thuật đánh nhanh thắng nhanh.
- **ALIN:** Có ưu thế vượt trội về tính linh hoạt với lực lượng gồm bò cạp, thần lằn, rồng bay. Nhưng do các ụ phòng thủ khá yếu kém, Alin không có ưu thế nếu duy trì một trận đánh lâu dài. Với khả năng

cận chiến cao, đạo quân này thường áp đảo đối phương khi bất ngờ đánh úp các đơn vị bộ binh. Khắc tinh của Alin là các loại xe cơ giới lớn như xe tăng của Vinci.

- **CUOTL:** Thần thánh đóng vai trò số một trong chủng tộc đầy ắp phép thuật và những quyền lực siêu nhiên này. Tuy khả năng cận chiến kém nhưng quân đội Cuotl rất "lì lợm" và có tốc độ di chuyển khá nhanh. "Chiêu độc" của chủng tộc này là tòa tháp bay có sức công phá rất lớn và khả năng chở cả một đạo quân hùng hậu bên trong, có thể đánh úp bất ngờ và rút quân cũng nhanh không kém mỗi khi lâm vào tình thế bất lợi.

Loại tài nguyên chung cho cả ba chủng tộc là Timonium, được khai thác từ các quặng Timonium nằm rải rác trên bản đồ. RoL đã đơn giản hoá việc khai thác tài nguyên đến mức tối đa, bạn chỉ cần tìm mỏ Timonium nằm trong vùng lãnh thổ của mình, xây một nhà khai thác và mua đủ số dân theo yêu cầu, vậy là xong, việc khai thác sẽ được máy thực hiện. Bạn cũng không cần lo về số lượng Timonium trong mỏ vì nó sẽ không bao giờ cạn.

THI TÀI "ĐẤU GIÁ"

Trong RoL, nhà chính và các công trình phục vụ cho các mục đích như khai thác tài nguyên và quân đội gần như độc lập với nhau. Khi đã đặt chân vào thế giới RoL, bạn hãy tạm quên đi những khái niệm đó và thay bằng một kiểu nâng cấp mới mẻ: tất cả những gì cần để "lên đời" thành phố của mình nằm tại nhà chính. Game đưa ra cho bạn một khái niệm mới gọi là District, gọi nôm na là các "mảng" (module) được gắn kết vào thành phố trung tâm. Có tổng cộng 4 loại District, mỗi loại sẽ mang lại cho thành phố của bạn một sức mạnh khác nhau. Tùy theo mỗi chủng tộc mà các District có những tên gọi khác nhau, nhưng chức năng thì tương tự. Điểm sáng giá trong cách xây dựng thành phố là không yêu cầu phải xây loại District gì, chỉ cần có đủ ba phần là được xây Palace để nâng cấp, rất tiện để bạn phát triển chuyên biệt khi đã có nhiều thành phố trong tay.

Một điểm khá thú vị khác là trên bản đồ luôn luôn tồn tại những thành phố trung lập, chúng sẽ tự động chuyển thành nhà chính của bên nào chiếm được. Tuy mang tính trung lập nhưng các thành phố này lại được bảo vệ bởi một đội quân khá mạnh, khiến bạn phải tốn nhiều công sức mới chiếm được. Lúc này, game cung cấp một tùy chọn: tại sao không bỏ tiền ra mua lại cả thành phố lẫn đội quân hùng hậu kia chứ? Quả là điều khá mới mẻ và gây được sự hứng thú cho người chơi. Thông qua hoạt động giao thương của các Caravan (tàu buôn tự vận hành), bạn có thể hạ giá mua bằng cách cho Caravan đến "thăm" thành phố đó nhiều lần. Mỗi lần như vậy, bạn sẽ kiếm được một ít tiền, đồng thời "giá trọn gói" cho cả thành phố lẫn quân bảo vệ cứ giảm xuống từ từ. Còn nếu bạn thấy tiếc tiền, không muốn mua ngay thì cứ để cho Caravan tiếp tục hoạt động, đợi lúc giá giảm về 0 thì hiển nhiên chúng trở thành món hàng miễn phí của bạn, nhưng chậm tay là bị phỗng tay trên ngay!

"MỐT" HERO

Hiện nay, nhân vật Hero trở thành một phần không thể thiếu của các game RTS, và RoL cũng không thể thiếu anh hùng với số lượng lên đến gần hai mươi! Mỗi Hero lại mang những nét đặc trưng rất riêng của chủng tộc mình và có kỹ năng chuyên biệt, rồi các kỹ năng đó lại có thể lên cấp và trở nên rất mạnh mẽ. Bấy nhiêu thôi cũng đủ hấp dẫn và khiến người chơi

cảm thấy "ngộp thở" rồi! Chế độ Campain cũng được xây dựng quanh một Hero của Vinci. Tuy nhiên, nội dung câu chuyện chỉ được bố trí ở một số màn nhất định. Các màn còn lại chỉ có một số lời thoại được lặp đi lặp lại, chỉ cần chiếm lấy thành phố trung tâm của đối phương là xong chuyện.

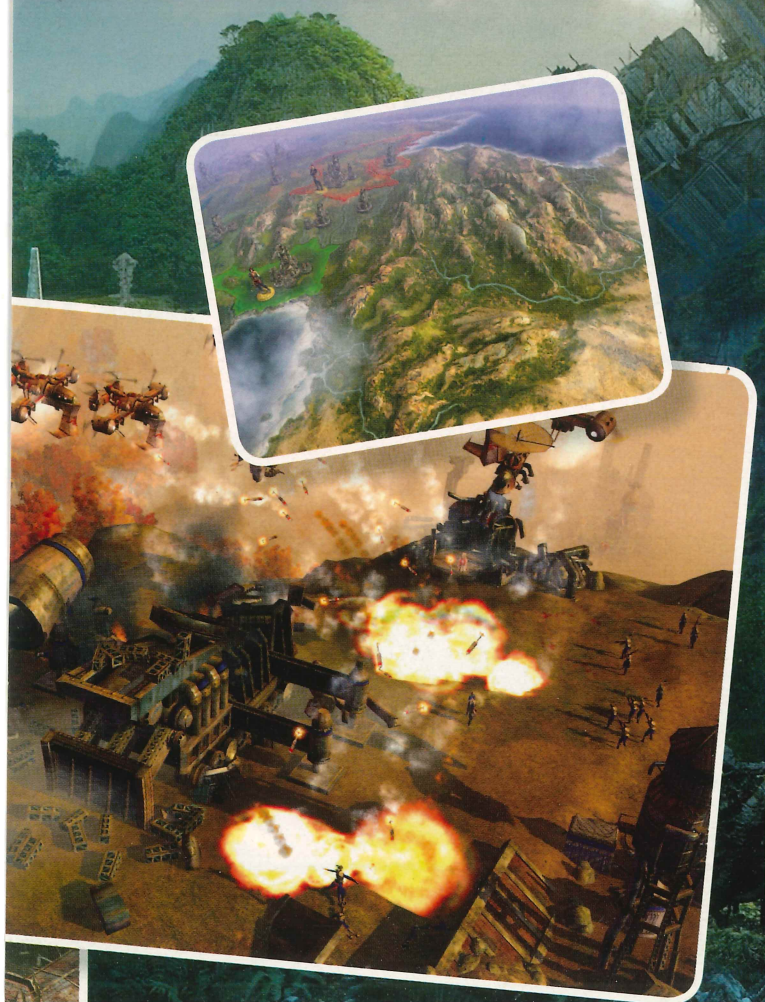
Nếu vào chơi ngay chế độ Quick Battle, ở mỗi chủng tộc, bạn chỉ có thể gọi được 3 Hero. Những Hero ẩn còn lại sẽ lần lượt xuất hiện khi bạn đi đến một màn nhất định nào đó trong chế độ Campain. Riêng với chế độ này, Hero được lên cấp nhờ vào điểm Hero Point (không phải dùng tiền mua các kỹ năng). Lưu ý, khi nâng kỹ năng bằng Hero Point thì đồng thời cấp độ của Hero cũng tăng theo (chứ cấp độ không tăng theo kinh nghiệm chiến trường). Điều này vừa hay lại vừa dở. Hay ở chỗ nếu bạn gọi ra nhiều Hero tham chiến để nhận được nhiều Hero Point, rồi tập trung nâng cấp cho một vài Hero lên thật mạnh thì bạn dễ dàng giành chiến thắng trong các trận đấu sau. Chỗ dở là khi có trong tay các Hero mạnh mẽ thì bạn rất lười gọi những Hero khác có cấp độ thấp hơn, thậm chí có Hero không bao giờ được tham chiến! Nhưng đừng quá tham lam mà gọi tất cả Hero, bởi chuyện điều khiển từng Hero sẽ khiến bạn dễ bị "đuối" lắm đấy!

MẮT THẤY TAI NGHE

RoL được đánh giá là một cuộc cách mạng của dòng game Rise of Nations khi chuyển từ môi trường 2D cổ điển sang 3D. Với những thông tin mà nhà sản xuất công bố vào năm ngoái như việc game sẽ hỗ trợ card xử lý vật lý, người ta nghĩ RoL là một game có đồ họa vượt trội cùng các hiệu ứng vật lý đáng kinh ngạc. Nhưng thực tế lại không như trông đợi. Đồ họa của RoL chỉ ở mức trung bình so với các game hiện nay. Tông màu chủ đạo trong game hơi tối, chủ yếu là vàng và đỏ thẫm nên khó hấp dẫn người chơi. Tuy kiến trúc và chủng tộc được thiết kế khá ấn tượng, toát lên những nét đặc trưng riêng, nhưng lớp vỏ đồ họa bao phủ lại khá xấu và trông giống như đồ chơi. Tiêu biểu nhất là chủng tộc Vinci, loại tăng hạng nặng của họ trông thô kệch như... thùng xăng, thiếu hoàn toàn tính chất mạnh mẽ, "khủng bố" của kim loại.

Nhạc nền của RoL nghe rất hùng tráng và tạo được cảm giác phấn khích khi bước vào game. Lần này Big Huge Games lại cho người chơi một phen ngẩn ngơ, thay vì những bản nhạc mạnh mẽ thúc giục lại là một thứ nhạc gần như nhạc giao hưởng! Ngay bản thân người viết cũng cảm thấy "choáng" khi lần đầu bước vào game và nghĩ ngay đây là điểm yếu lớn nhất của game. Nhưng một khi đã quen, bạn có thể thấy những bản nhạc nhẹ này không đến nỗi tệ, thậm chí còn giúp giải tỏa căng thẳng do những trận đánh khốc liệt gây ra. Biết đâu đây lại là một mở đầu mới cho thể loại RTS thì sao?

QUỐC TRƯỜNG



KINH NGHIỆM

- Hãy tận dụng chức năng tự hồi máu. Vì RoL quản lý quân đội theo nhóm, nên chuyện mất đi vài thành viên trong nhóm không đáng lo, chỉ cần giữ lại tối thiểu một thành viên và cho họ về lãnh thổ của mình. Rồi khi sử dụng chức năng tự động hồi máu thì cột máu của nhóm đó tăng dần trở lại, đồng nghĩa với số thành viên trong nhóm được hồi sinh. Một lát sau, bạn sẽ có lại một đạo quân nguyên vẹn.

- Khi bạn đã tiêu diệt hết quân bảo vệ một công trình nào đó, biểu tượng Stom xuất hiện cho phép bạn chọn chiếm đóng ngay hoặc đánh tiếp. Nếu cần chiếm ngay thì bạn phải có một lượng quân để thực hiện, đồng thời nhóm chiếm đóng phải chịu tổn thất về máu hoặc quân số (quyết định "an toàn" này lại mang đến một kết cục rất nguy hiểm khi bị đánh úp!). Trong trường hợp còn lại, tiếp tục tấn công vào công trình cho đến khi chỉ số Stom bằng 0 thì việc chiếm đóng sẽ không tốn một quân nào.

- Tất cả mọi món hàng mua được sẽ tự động tăng giá ở lần mua tiếp theo. Hãy cẩn thận khi dùng chính sách càn quét, nếu không, bạn sẽ không đủ tiền để theo tiếp cuộc chơi.

- Để đối phó với bộ binh của đối phương, bạn nên dùng xe hạng nặng hay những con quái vật to lớn để "lấy thịt đè người", hiệu quả sẽ cao hơn so với việc đứng bắn tay đôi với chúng.

- Khi chơi chế độ Campain, đừng cố dồn nhiều công trình vào 1 vùng đất, vì bạn sẽ bị lỗ đấy. Hãy dành cho những vùng đất mà số lượng công trình còn ít. Lúc này, số điểm mà bạn tiêu tốn sẽ ít hơn nhưng vẫn mang lại hiệu quả tương đương.

DUNGEON SIEGE II BROKEN WORLD

Thế giới

Trong thế giới của Dungeon Siege II, giống người Giant - người khổng lồ đã tạo ra 2 thứ mạnh nhất: thanh kiếm của Zaramoth và của Azunai. Khi 2 vũ khí này va chạm nhau, những điều khủng khiếp sẽ xảy ra. Trong lần đầu, kiếm thắng khiên - công thắng thủ. Chiếc khiên Azunai bị vỡ ra làm rung chuyển đất trời, cướp đi linh hồn các chiến binh và giam cầm vào những viên ngọc nằm sâu dưới lòng đất. Chính sự kiện này đã d5ợc dàn dựng thành game Dungeon Siege II (DS2). Đoạn cuối game DS2, một lần nữa, chiếc khiên Azunai lại va chạm với thanh kiếm Zaramoth. Nhưng lần này đến lượt kiếm gẫy - điều khủng khiếp sẽ xảy ra và tồi tệ hơn cả chiếc khiên Azunai - tượng trưng cho hoà bình bị rơi vào tay tên Dark Wizard. Mảnh đất Aranna sẽ lại chìm trong khói lửa....

CẢM GIÁC MỚI, TỐC ĐỘ MỚI

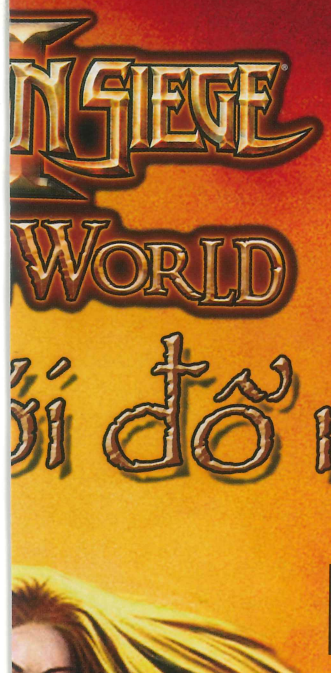
Nối tiếp phần I, bản mở rộng Dungeon Siege II Broken World (DS2BW) đưa chúng ta quay trở lại Aranna, một năm sau sự kiện tiêu diệt Valdis. Aranna bây giờ là mảnh đất u ám - bị mà bóng tối che phủ, khắp nơi xuất hiện những vết rạn nứt và từng đàn quái vật kỳ lạ tấn công làng mạc. Lúc này, người hùng - nhân vật chính của chúng ta xuất phát tại căn cứ của người Dryad - sau khi thành phố Grelyn bị nhấn chìm, Đã cùng đồng đội cũ, tiếp tục hành trình truy đuổi tên Dark Wizard xấu xa.

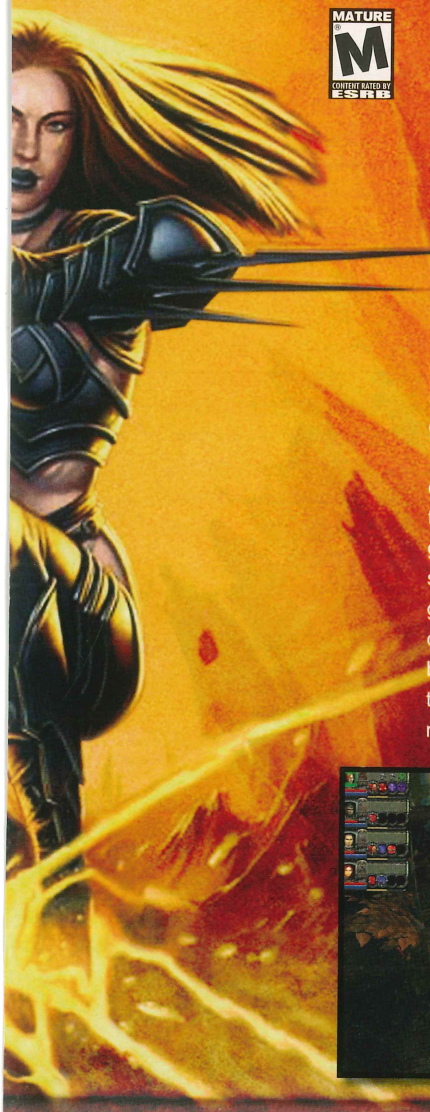
DUNGEON SIEGE II BROKEN WORLD	
PHÁT HÀNH	2K Games
PHÁT TRIỂN	Gas Powered Games
THỂ LOẠI	Nhập vai
NGÀY PHÁT HÀNH	01/08/06
ESRB	Mature
DUNG LƯỢNG	1 CD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	P4 1,8 GHz trở lên, 512 MB RAM, VGA ATI 7500 trở lên, HDD 1,4GB, Windows XP SP 1

Được chuyển từ Microsoft sang 2K game, DS2BW đã hứa hẹn một sự đổi mới ngay từ khâu cơ bản. Tuy vẫn do Gas Powered Game phát triển, nhưng có lẽ việc chuyển đổi nhà phát hành đã có ảnh hưởng nhất định đến game. Ngay từ đầu, game cho phép người chơi tạo một nhân vật mới hoặc chọn nhân vật có sẵn (có 5 nhân vật được tạo sẵn ở cấp độ 39, cùng với số nhân vật bạn đã có từ thời DS2), cho phép bạn chọn lựa hay đúng hơn là phân tách game ra làm 2 phần DS2 và DS2BW. Thật không may, sự phân chia này làm tách biệt 2 phần của game bản mở rộng gần như bị mất đi mối liên kết với bản chính.

Đúng như nhóm phát triển đã tuyên bố, DS2BW cung cấp cho người chơi thêm 1 chủng tộc người lùn (Dwarf) và thêm 2 loại quân nữa: Blood Assassin và First of Stone. Trong khi Dwarf không mang lại cho người chơi sự mới mẻ vì một vài thông số phụ của các chủng tộc trong DS2 gần như không ảnh hưởng gì đến việc phát triển nhân vật thì 2 loại quân này chính là luồng gió mới. Blood Assassin (BA) là loại quân kết hợp giữa Ranger và Combat Magic - trong những trận chiến, BA là sự lựa chọn thích hợp cho những ai thích khoảng cách an toàn, lại muốn có những phép thuật huỷ diệt. Còn với First of Stone - loại quân kết hợp giữa Nature Magic với Melee - ta có loại chiến binh mạnh mẽ, sẵn sàng xông pha chiến trận và được sự hỗ trợ từ sức mạnh của thiên nhiên. Hẳn bạn có thể tưởng tượng những chiến binh này dũng mãnh như thế nào.

Nghe có vẻ hấp dẫn, nhưng để có được 2 loại quân này,





người chơi phải phát triển đồng thời những loại quân thành phần của nó. Với những ai đã từng chơi qua DS2, việc phát triển theo kiểu "nửa nạc nửa mỡ" lúc đầu sẽ rất khó chịu và kém hiệu quả. Nhưng với những gì tốt đẹp hứa hẹn bạn ở phía sau, 2 loại quân mới thực sự đáng để bạn bỏ thời gian để phát triển lại. Tuy thế, không bắt buộc bạn phát triển nhân vật theo 2 loại quân mới thì bạn mới hoàn thành được game. Bản thân người viết đã "quét sạch" DS2BW bằng cách phát triển nhân vật cũ rích lấy từ DS2 sang.

Ngoài ra DS2BW còn bổ sung thêm các vật dụng mới, phép thuật mới đẹp hơn và đặc biệt là bổ sung khả năng tạo ra "hàng độc" từ những tấm bảng công thức. Tính năng này thực ra không phải là mới đối với fan RPG nhưng lại rất cần thiết để góp phần tăng thêm 1 chút giá trị chơi lại của game. Xen kẽ, game còn bổ sung 1 nhân vật phụ - NPC cho phép bạn chỉnh lại các điểm kỹ năng, cũng như gia tăng số vật nuôi.

Với những thêm thắt đó, lối chơi của DS2BW cũng được tăng tốc lên. Vốn dĩ DS là dòng game action - RPG (hack 'n' slash), lối chơi cơ bản của game chỉ là nhận nhiệm vụ và chặt chém tới củng. Nay sang bản mở rộng, yếu tố này được tăng lên, tốc độ hơn và mạnh mẽ hơn. Ở phần nhận Quest, nếu như trước đây trong bản DS2, dù muốn kết thúc cuộc nói chuyện nhanh thì bạn cũng phải trải qua vài ba lần click chuột chọn lựa, DS2BW đã có một lựa chọn mới trong đoạn hội thoại - vào thẳng vấn đề chính. Cả trong những cuộc đối đầu với quái vật, nhịp độ cũng được đẩy cao lên. Mọi thứ diễn ra rất nhanh: phép, tên bắn và cả lũ quái vật. Không chỉ có vậy, độ khó của game cũng được gia tăng. Nhân vật của bạn dễ mất máu hơn, quái vật nhanh và dai sức hơn. Điều này khiến tay bạn không chỉ bận rộn trong việc điều chỉnh chuột mà còn phải khua tay bấm bơm máu và mana. Đối với những người hâm mộ thể loại hack 'n' slash thật không có gì thú vị hơn. Đỉnh cao của lối chơi tốc độ này chính là những trận đánh trùm. Những con trùm giờ đây có nhiều chiêu thức hơn, có tính toán hơn và tất nhiên trùm cũng hành động nhanh hơn. Lúc này người chơi không thể hùng hục xông vào chặt chém nữa, phải có đôi chút tính toán cho đội hình sao cho mỗi thành viên trong nhóm hoạt động hiệu quả nhất và phải nhanh tay điều khiển các nút phép thuật, cũng như đội hình. Quả thật, những trận đánh trùm chính là minh chứng cho những hứa hẹn của nhà phát triển trong bản mở rộng.

TRONG "HAY" LẠI CÓ "KHÔNG HAY"

Có những thay đổi, cải tiến về gameplay tích cực như vậy, nhưng nó lại không bù đắp nổi những thiếu hụt của game. Cũng bắt nguồn từ nét hay của gameplay tốc độ cao và những trận đánh trùm rất hấp dẫn, người viết thật sự phấn khích khi mới bắt đầu nhưng càng về sau, cái tốc độ đó vẫn được giữ nguyên và như một chiếc xe phóng nhanh mất phanh, cả hành trình trong bản mở rộng như bị trôi tuột đi và không có chỗ dừng, không có điểm nhấn. Hy vọng bắt đầu ở những trận đánh trùm lại bị dập tắt bởi sự thiếu đa dạng của các loại trùm. Gần như chỉ có 2, 3 kiểu trùm trong suốt quá trình chơi, quá ít và quá thất vọng! Rồi chính màn chơi của bản mở rộng lại khoét sâu thêm "nỗi niềm" các màn chơi được thiết kế có phần quá đơn giản và gọn gàng. Gần như không có những hang động nhiều ngóc ngách như trước, không có những kho báu bí ẩn, những lối đi bí mật

trong lâu dài. Tất cả được dàn thẳng ra, bạn chỉ việc tiến tới, dẹp lũ quái vật và... tiếp tục tiến tới. Cứ thế, cứ thế cho đến tên trùm cuối cùng. Thời lượng của các nhiệm vụ cũng ngắn đi, tất cả chỉ tốn chưa đến 10 tiếng để hoàn thành nhiệm vụ chính và thêm vài tiếng để đi nốt phần nhiệm vụ phụ. Một cảm giác kỳ lạ pha lẫn buồn cười: tên gọi là bản mở rộng nhưng thực ra là rút gọn những giá trị của bản gốc.

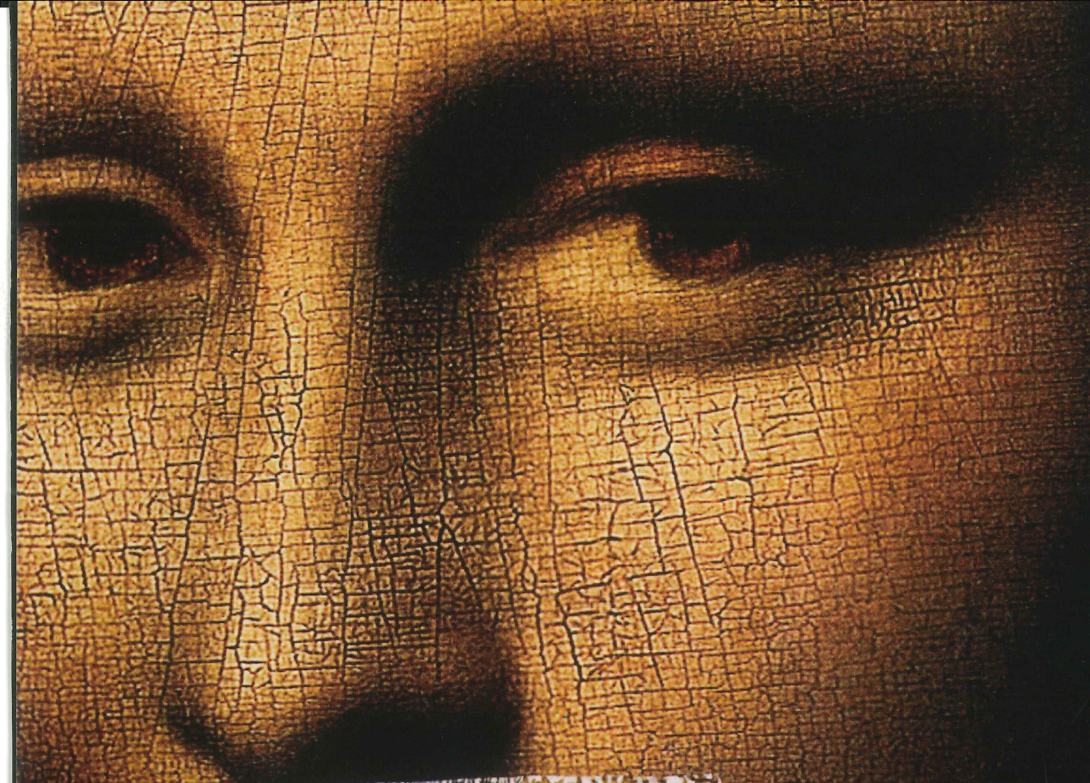
Đã vậy, mảng đồ họa của game... thật tệ . Nếu như cách đây 1 năm, khi DS2 được phát hành, nền đồ họa tuy không phải là đẹp nhưng vẫn có thể chấp nhận được, nhất là khi chạy ngon lành trên bất cứ dòng máy tính phổ thông nào. Bản mở rộng ra đời, đồ họa trong game vẫn giữ nguyên! Công bằng mà nói thì nó cũng không đến nỗi nào, nhất là sau khi được tút lại cho thêm phần màu sắc ở các hiệu ứng phép thuật. Nhưng sau khi đã trải qua vài loạt game RPG mới như Elder Scroll 4 hay gần đây nhất là Titan Quest, thì mảng đồ hoạ của DS2BW nhìn đến là thảm hại với các mô hình nhân vật dầy góc cạnh. Và dù hợp lý với cốt truyện, thì cái khung cảnh tù mù của game vẫn khiến người chơi thấy kém hứng thú - không chỉ khó nhìn mà còn ảnh hưởng trực tiếp đến các trận chiến. Người viết thường xuyên phải đợi đồng đội tấn công trước vì gần như rất khó phân biệt rõ 2 phe. Hụt hẫng hơn nữa, là các công trình trong game cũng bị đơn giản đi về mặt kiểu dáng và số lượng. Người chơi sẽ phải gặp lại rất nhiều công trình y như nhau và dầy góc cạnh. Cái cảm giác thất vọng về mặt đồ họa của game cứ "lù lù" xuất hiện!

Cũng rất may là phần âm thanh của game vẫn còn giữ được chất lượng tốt. Thêm những bản giao hưởng mới, kèm theo phần lồng tiếng cho rất nhiều đoạn hội thoại, mảng âm thanh đã hoàn thành tốt nhiệm vụ của mình. Không phải quá xuất sắc nhưng cũng không thể chê bai được điều gì.

THAY ĐỔI KHÔNG KHÍ

Sau một năm người chơi chờ đợi, theo dõi những tin tức từ Gas Powered Game, cuối cùng DS2BWcũng đã được phát hành. Những đổi mới mà game đem lại rất đáng giá và hợp lý nhưng tiếc là chúng bị đặt cạnh nhiều thiếu hụt trong gameplay lẫn đồ hoạ. Nếu khó tính, DS2BW chỉ là một bản mở rộng thường thường, có phần kém hơn so với bản đầu. Nếu thoải mái, DS2BW, với dung lượng 1 CD, vẫn sẽ là chọn lựa cho những người hâm mộ thể loại RPG trong tháng này. Sau những món chính của Elder Scroll 4 và Titan Quest mang lại, một chút " fast food" cũng khá thú vị đấy.

ANH TUẤN



MẬT MÃ DA VINCI

THE DA VINCI CODE: MẬT MÃ DA VINCI	
PHÁT HÀNH	The Collective
PHÁT TRIỂN	2K Games
THỂ LOẠI	Phiêu lưu
NGÀY PHÁT HÀNH	19-5-2006
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	3 CD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	P4 1,6GHz, RAM 512MB, VGA 64MB, HDD 1,2GB, OS Windows 98SE/ME/2000/XP
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	P4 2,4GHz, RAM 512MB, VGA 128MB
CẤU HÌNH THỬ NGHIỆM	P4 1,8GHz, RAM 512MB, VGA 128MB Radeon 9200SE, MB Gigabyte GA- 8IE800

KHỞI ĐẦU ẤN TƯỢNG

Trong khi truy tìm nguyên nhân cái chết của người phụ trách bảo tàng Lourve (Pháp), giáo sư Robert Langdon và nữ chuyên gia mật mã Sophie Neveu đã khám phá một âm mưu từ 2000 năm trước ẩn trong những bức tranh của danh họa Leonardo Da Vinci dưới dạng mật mã. Bám theo nội dung cuốn truyện cùng tên của Dan Brown, The Da Vinci Code (TDVC) cố gắng mô tả chân thực cuộc phiêu lưu nguy hiểm và mang nhiều khía cạnh tôn giáo của hai "thám tử nghiệp dư".

Ngay khi bước vào TDVC, bạn sẽ được chỉ dẫn cách chơi khá cụ thể qua hình ảnh và chữ cái, giúp điều khiển nhân vật và tương tác với các vật thể dễ dàng hơn. Tùy vào màn chơi, bạn sẽ điều khiển Langdon, Neveu hoặc cả 2 cùng lúc. Qua cuộc phiêu lưu này, bạn sẽ khám phá nhiều điều mới, nhất là những bí mật về tôn giáo (theo giả thiết của Dan Brown). Và nếu không có điều kiện du lịch thì đây là cơ hội hiếm có: bạn sẽ lần lượt đi qua các địa danh nổi tiếng như bảo tàng Louvre, tu viện Westminster, nhà thờ St. Sulpice...

...NHƯNG CÁCH CHƠI KHÔNG VỮNG VÀNG

Nét đặc sắc nhất của thể loại phiêu lưu là những câu đố. Ở TDVC, những câu đố không liên quan đến máy móc, cách lắp ráp hay ghép đồ như thường lệ, mà đó là những dãy mật mã dầy ký tự lạ. Này nhé, ngay từ đầu game bạn đã phải giải một dòng mật mã trong bức họa Mona Lisa. Để thấy được dòng mật mã này, bạn phải dùng đèn tia cực tím rà trên bức tranh. Tiếp đó, bạn phải "vắt óc" để kết hợp với những câu thoại "gợi ý" giữa Langdon và Sophie Neveu để giải mã thành một câu hoàn chỉnh có ý nghĩa (tất nhiên là bằng tiếng Anh!).

"Chìa khóa" giải mã này rất giống cách mà thám tử Sherlock Homes đã làm trong "The Adventure of the Dancing Men", nếu bạn đã từng đọc nó thì chắc chắn điều này sẽ chẳng khó khăn gì cả. Trong tiếng Anh, nguyên âm "e" có mặt trong phần lớn số từ, sau đó là các nguyên âm khác: a, i, o, u. Vì vậy, nếu thấy ký tự nào xuất hiện, lặp đi lặp lại nhiều nhất thì đó chính là... e. Tiếp theo, bạn hãy tìm tiếp những ký tự có tần suất lặp lại ít hơn và thay thế dần bằng các nguyên âm còn lại. Cuối cùng, bạn đưa vào các phụ âm để tạo thành những từ có nghĩa. Bật mí một tí: những câu trong game đều mang ý nghĩa liên quan tới Da Vinci và các tác phẩm của ông.

Các đoạn hội thoại tỏ ra rất hữu ích trong việc gợi lời giải cho những câu đố đó (hãy bật phụ đề để dễ theo dõi). Và tuy cùng dạng mật mã nhưng ký

hiệu quy ước ở mỗi câu đố có thể khác nhau. Trong mỗi màn chơi đều có những vật dụng bí mật, bạn hãy cố gắng tìm để mở khóa những phần thưởng của game và những bức tranh nghệ thuật. Theo nhận xét riêng thì sự mới lạ ban đầu còn tạo cảm giác hứng thú tìm hiểu mật mã, càng về sau, do lặp đi lặp lại nên những câu đố trở nên đơn giản, thiếu "lửa"!

Một nét mới ở các game phiêu lưu trong thời gian qua là sự kết hợp nhiều thể loại khác nhau. TDVC cũng có sự kết hợp giữa phiêu lưu với hành động, đặc biệt là hướng hành động bí mật: "dứt điểm" đối phương bằng nắm đấm hay gậy sắt từ phía sau, hoặc không động thủ mà âm thầm đi vòng qua lưng đối phương. Tất cả đều tùy ở cách xử lý tình huống của bạn. Nhưng càng chơi nhiều, càng dễ nản. Vì sao? Góc nhìn xoay chuyển chậm, thêm vào đó chuyển động cứng nhắc của nhân vật và máy dễ làm bạn chóng mặt. Ngoài ra, tiết tấu của game luôn tạo ra trạng thái căng thẳng, làm cho người viết có cảm giác như đang chơi một game bắn súng hành động, chứ không còn là game phiêu lưu: trận đánh kết thúc nhanh hay không tùy vào việc bạn ấn phím nhanh hay chậm.

HỌA "CỨNG NGẮC", ÂM "THIẾU SẮC"

Khuôn mặt ít biểu cảm, khô khan, lạnh lùng của Langdon không thể hiện được tính cách của nhân vật này, mặc dù đã dùng các hiệu ứng để "tô vẽ" thêm. Môi trường tương tác cũng tệ: vật cản sắp xếp không hợp lý, không tương tác được với nhân vật, trí thông minh nhân tạo (AI) của các nhân vật kém. Người viết đã gặp phải trường hợp mắc vào vật cản và không làm gì được, ngoài cách load đoạn save trước đó để chơi lại.

Những địa danh được đề cập trong game đa phần chỉ mang tính thủ tục với hình ảnh giả tạo, không xây dựng được những nét đặc trưng của nơi đó. Mặt khác, bạn cũng không khám phá được hết mọi ngóc ngách ở một địa danh nào đó vì game chỉ cho phép đi theo lộ trình đã vạch sẵn. Còn đâu chất phiêu lưu vốn đòi hỏi phải khám phá nhiều.

Âm nhạc trong game là sự pha trộn khá tẻ nhạt, chỉ ở trên mức trung bình, chưa phù hợp với bối cảnh. Nhất là khi có nhiều đoạn nhạc giao hưởng "kinh khủng" xuất hiện trong một khung cảnh đẹp của game. Lồng tiếng cho game do những diễn viên trong phim TDVC (như Tom Hanks) đảm nhận và các lời thoại hầu như mô phỏng nguyên bản trong phim.

THỬ HAY KHÔNG ?

Vay mượn tên và nội dung của cuốn tiểu thuyết nổi tiếng nhưng lại không tạo được dấu ấn riêng để thu hút người chơi, thêm vào đó là những điểm yếu trong cách xây dựng lối chơi, cùng đồ họa không lấy gì làm đẹp cho lắm đã khiến TDVC chỉ ở mức game phiêu lưu bình thường. Nếu muốn "vật lộn" với con chữ tiếng Anh và yêu thích mật mã thì cũng nên thử qua TDVC.

NGUYỄN TRUNG

ƯU:

- Những câu đố mật mã rất lý thú, đa dạng.
- Kết hợp thể loại hành động bí mật.
- Bám sát nội dung truyện, phim; bổ sung những màn chơi riêng.

KHUYẾT:

- AI kém, chuyển động nghèo nàn, cứng, hình ảnh xấu.
- Không thể khám phá tự do ở những địa danh nổi tiếng.
- Âm thanh tẻ nhạt.

* Lưu ý: *Trên thị trường hiện có The Secrets of Da Vinci (phát triển: Kheops Studio, phát hành: Tri Synergy), phát hành 6/2006. Bản này không "họ hàng" gì với TDVC.*

PAINKILLER

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

HELL WARS

SỨ GIẢ NƠI NGỤC SÂU

Ba năm kể từ ra mắt trên PC, Painkiller do People Can Fly khởi tạo đã để lại ấn tượng đẹp cho các fan của dòng game hành động. Tuy nhiên, phiên bản dành riêng cho console với cái tên Hell Wars vẫn biệt tăm hơi vì nhiều lý do khách quan và khiến nhiều game thủ không khỏi hoài nghi về việc "đứt gánh giữa đường" cho đến khi nó chính thức đặt chân lên XBOX tháng 7 vừa qua. Liệu sản phẩm làm nên tên tuổi People Can Fly ngày nào có thực sự đáng thưởng thức sau khi đã ngốn không ít thời gian để phát triển.

ĐỊNH MỆNH TRỚ TRÊU

"Cái chết chỉ là sự khởi đầu" điều này thực sự đúng với Daniel Garner người hùng chính trong Painkiller. Qua đời do tai nạn xe hơi bên cạnh vợ của mình trong một đêm mưa bão, chàng những tưởng sẽ gặp lại người vợ yêu thương tại chốn "bồng lai" nhưng thật trớ trêu, cửa Thiên Đường ngừng tiếp nhận Daniel mà không cho biết lý do. Cơn giận dữ và hàng tá câu hỏi tràn ngập tâm trí Daniel, trong lúc quẫn trí anh tình cờ gặp được một người đàn ông lạ mặt tự xưng là sứ giả của Thượng Đế. Người nhận mệnh lệnh giúp anh đoàn tụ với vợ chốn Thiên Đường. Tuy nhiên, trước khi có được đặc ân "trời cho" trên, Daniel phải thực hiện sứ mệnh nguy hiểm, tiêu diệt bốn tên quỷ Sa Tăng trấn giữ nơi Địa Ngục đang âm mưu phá vỡ "Ngọc Môn" (Cổng Thiên Đường)...

CHẶNG HÀNH TRÌNH GIAN NAN

Cô độc chốn Âm Ty và bị bao vây bởi đám quỷ hung hãn và háo thắng, Daniel chỉ thực thi một mệnh lệnh duy nhất tiêu diệt và tiêu diệt bởi anh biết chỉ cần một chút khinh xuất, cơ hội gặp lại vợ mình sẽ không còn. Trải suốt hành trình dài đầy gian nan, người chơi cùng Daniel phải chạm mặt đám âm binh muôn hình vạn trạng: những đám quái vật hình hài không xác định, ẩn mình trong lớp áo thầy tu, tay lăm lăm lưỡi búa; những chiếc tăng cũ kĩ được hộ tống bởi đám lính skeleton vô hồn được chỉ huy bởi những đại tá cảm tử béo tròn luôn đeo quanh mình hàng kí thuốc nổ sẵn sàng khai hỏa bất kì lúc nào...

Để đáp trả bầy quỷ dữ hung tợn trên, Daniel cũng được lận lưng những đồ chơi từ đơn giản đến cao cấp. Điểm thú vị là mỗi đồ chơi mà Daniel sở hữu đều dựa trên sự kết hợp khá hài hòa và độc đáo của hai loại vũ khí khác nhau. Điển hình như khẩu Shotgun quen thuộc, ngoài ưu điểm tạo được sát thương cao ở tầm gần, nó còn có thể tạo ra những loạt đạn "Freeze" (kích hoạt bằng phím L) đông cứng hay làm chậm lại đối thủ trước khi chúng kịp áp sát bạn. Trong khi đó, Stakegun là lựa chọn rất sáng giá của những tay bắn tỉa nhờ giữ khoảng cách xa

PAINKILLER - HELL WARS	
PHÁT HÀNH	Dreamcatcher
PHÁT TRIỂN	People Can Fly
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	28/07/2006
ESRB	Mature
DUNG LƯỢNG	1DVD
HỆ MÁY	XBOX

và khả năng kết liễu bằng những chiếc chông sắc nhọn, giờ đây Stakegun cơ động và nguy hiểm hơn bội phần khi được trang bị thêm ống phóng lựu có thể thổi tung cả nhóm đối thủ bằng những cú phóng liên hoàn... Không chỉ làm bọn lính canh phải kiêng dè bởi kho vũ khí đầy uy lực, Daniel còn khiến những "sếp" Địa Ngục run sợ trước năng lực "hóa quỷ" mạnh mẽ của mình. Tất nhiên, để tránh việc người chơi sử dụng tùy tiện, năng lực trên chỉ được kích hoạt khi bạn thu thập đủ số linh hồn từ các đối thủ chạm trán (mặc định là 33). Đến lúc này, vạn vật dưới cặp mắt của Daniel sẽ thể hiện trong ba sắc chủ đạo đen, trắng, đỏ và anh có thể tận dụng năng lực dũng mãnh và bất khả xâm phạm của mình, tiễn đối phương về cát bụi nhanh chóng chỉ với một phát ra đòn trúng đích.

Nhằm tăng cảm giác phấn khích cho game thủ, ngoài việc trung thành theo công thức "gun and run" mà Doom, Quake, Serious Sam đã khởi xướng trước đó, Hell Wars cũng đề ra những mục tiêu hấp dẫn để người chơi có thể tự đánh giá năng lực của mình ngoài việc phân chia độ khó theo cách thức thông thường. Có thể bạn phải giúp Daniel hoàn tất cảnh chơi mà chỉ được sử dụng độc nhất món vũ khí thô sơ Painkiller, hay tìm hết các cổ vật được sắp đặt ở những vị trí ẩn trong màn chơi... Mỗi lần hoàn tất màn chơi cùng các mục tiêu phụ, Daniel sẽ nhận được phần thưởng là những quân bài ma thuật sáng giá - sử dụng trước hoặc trong mỗi cảnh chơi để tăng thêm các chức năng hỗ trợ cho Daniel như giảm một nửa sát thương do đối thủ gây ra, cải thiện chỉ số sức khỏe. Việc này sẽ giúp bạn chinh phục những màn chơi sau với độ khó ngày càng leo thang.

NGHE "ĐÃ" THẬT NHƯNG...

Trước khi Half Life 2 được trình làng, Painkiller từng được giới hâm mộ đánh giá cao bởi đây là một trong số ít trường hợp của dòng game FPS (hành động góc nhìn thứ nhất) khai thác và vận dụng

khá triệt để engine vật lý nổi tiếng Havok. Hell Wars tiếp tục kế thừa nét riêng độc đáo này để cống hiến cho người chơi những hiệu quả hình ảnh đáng ghi nhận. Như cảnh các thùng thuốc nổ bắt đầu khai hỏa dây chuyền sau khi được châm ngòi bằng những phát đạn lệch, hay thân hình treo lơ lửng của đám bộ binh xương khô sau khi trúng phải loạt đạn tử thần từ Stakegun. Đáng tiếc, do xử lý chưa khéo nên hiện tượng giảm khung hình đột ngột thường xuyên xảy ra khi Daniel phải đụng độ với các tốp lính từ 7-8 tên trở lên.

Đáng mừng là phần âm thanh đã bù cho khuyết điểm đồ họa nhờ những bản heavy metal với tiết tấu mạnh mẽ, truyền tải trọn vẹn cách chơi đặc trưng theo lối "run and gun" của game. Thể hiện không kém phần xuất sắc chính là việc mô phỏng các hiệu ứng âm thanh phát ra từ vũ khí của Daniel như tiếng súng máy liên thanh dồn dập, gào xé một góc trời hay âm thanh "xẹt xẹt" đặc trưng của khẩu súng điện Electrodriver.

VỀ ĐÂU HỠI DANIEL?

Liệu sau khi thực hiện sứ mệnh cao cả trên Daniel có thể đoàn tụ với người vợ thân yêu của mình trên Thiên Đường hay chấp nhận số phận nghiệt ngã giam mình mãi mãi nơi Hỏa Ngục tăm tối? Câu trả lời xin được dành cho bạn.

MINH NHẬT

THÔNG TIN VỀ TRÒ CHƠI

Cuối năm 2004, Painkiller được Cyberathlete Professional League (CPL) chọn làm môn thi đấu chính thức cho hệ thống giải World Tour 2005 (WT2005) bên cạnh các anh tài khác là Unreal Tournament 2004 và Doom3. Tuy nhiên, sau khi Epic Games quyết định chuyển đổi tác phát hành thương hiệu Unreal từ Atari sang Midway thì nội dung thi đấu này không được tiến hành. Kết quả là Unreal Tournament 2004 chính thức nói lời chào với WT2005. Trong khi đó Doom 3 vốn không được thiết kế dành riêng cho mục chơi mạng, nên cũng không còn phù hợp với WT2005. Chính những lý do trên giúp Painkiller nghiễm nhiên trở thành môn thi đấu chính thức của WT2005 nhờ vào sự thoả thuận giữa CPL và Dreamcatcher.

Tuy nhiên, Quake 4 xuất hiện và được chọn lựa làm môn thi chính thức của World Tour 2006 cho thể thức đối đầu trực tiếp 1 vs 1 (deathmatch 1 vs 1).

"MÁNH"

Trong **Painkiller: Hell Wars** bạn sẽ chạm trán với nhiều con trùm khác nhau, với mỗi con trùm đều có cách thức tiêu diệt khác nhau. Đây là một số "kinh nghiệm xương máu" về cách diệt bốn tên trùm tiêu biểu:

- **Swap Thing (chapter 2 level 5):** đầu tiên bạn hãy canh và bắn vỡ những bong bóng khi hiện ra gần chân hắn. Khi bị mất gần ½ thanh máu hắn sẽ nổi giận và làm cho nước trong hồ bị khô cạn. Đừng lo lắng mà hãy nhanh tay bắn vỡ những bong bóng tròn xung quanh hồ. Sau khi bắn vỡ những bong bóng này bạn có thể gây tổn thương hắn bằng cách nhắm vào phần bụng dưới. Cứ lặp lại thao tác trên cho đến khi dứt điểm hắn.
- **Guardian (chapter 3 level 3):** hãy bắn vào chiếc búa hắn cầm trên tay sau đó xả đạn thoải mái vào hắn.
- **Alastor (chapter 4 level 3):** đầu tiên, xả đạn vào hắn. Sau khi no đạn hắn sẽ phá vỡ nền nhà mà bạn đang đứng để đáp đến khu vực mới. Khi đến khu vực mới, bạn cố gắng nhảy lên các trụ để giảm thiểu sát thương mà hắn gây ra. Tiếp tục xả đạn vào hắn, khi bị mất máu kha khá, hắn sẽ chạy lại chỗ các tượng thần để phục hồi máu, tranh thủ lúc này bắn vỡ các bức tượng đang bơm máu cho hắn. Cứ lặp lại thao tác trên cho đến khi các tượng thần hồi máu cho hắn bị phá hủy hết, đây cũng là lúc bạn có thể kết liễu tên trùm.
- **Lucifer (chapter 5 level 6):** đầu tiên cần tiêu diệt những bóng ma tàng hình lớn vồn vồn xung quanh bạn. Khi đã tiêu diệt được kha khá, Lucifer sẽ xuất hiện, hãy giữ khoảng cách an toàn. Lúc hắn niệm chú để ném thiên thạch về phía bạn, hãy lùi lại một chút và nhắm chính xác, bắn trả các viên thiên thạch trên về phía hắn. Lúc này, hắn sẽ nổi giận và quăng kiếm về phía bạn. Nhắm thật nhanh và chính xác để bắn trả lưỡi kiếm trên về phía hắn.

Xenosaga® EPISODE III

Also sprach Zarathustra

Còn có ngày mai...

Một năm sau khi sự kiện ở Xenosaga 2 kết thúc, Shion đã từ bỏ Vector Industries khi cô biết được công ty này có một mối liên kết khá chặt chẽ với sự xuất hiện của Gnosis. Cô nhanh chóng gia nhập Scientia - tổ chức ngầm đang thực hiện kế hoạch vạch trần những bí mật đằng sau Vector, đồng thời xóa sổ sự có mặt của nó bấy lâu nay…

THAY ĐỔI HẤP DẪN

Dường như các nhà phát triển game đã chịu lắng nghe những "tâm sự" về cách chơi trong Xenosaga 2, hay còn gọi "thân mật" là Xeno 2 từ những game thủ và họ đã cải thiện những phần đó trong Xeno 3 này. Kết quả là người chơi có thể nhận thấy ở Xeno 3 hệ thống chiến đấu đơn giản hơn. Vì vậy không có gì ngạc nhiên khi các đòn thế phân chia rối rắm như Break Zone, Stock System và những sự kiện trong trận đánh đều được lược bỏ và thay bằng hệ thống "Break Gauge". Theo đó một biểu kế sẽ ghi nhận việc trúng đòn của các nhân vật trong trận chiến. Khi thanh này đầy, nhân vật

XENOSAGA III	
PHÁT HÀNH	Namco
PHÁT TRIỂN	Monolith Soft
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	06/07/2006 (Nhật)
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	1DVD
HỆ MÁY	PS2

sẽ bị tê liệt trong 2 đến 3 lượt đi, đồng thời mức tổn thương của họ sẽ cao hơn nhiều lần so với thông thường! Ngay cả những con trùm sừng sỏ nhất cũng không ngoại lệ, tất nhiên để tạo thêm tính thử thách các "Break Gauge" của chúng sẽ làm bạn tốn nhiều thời gian và công sức mới có thể "Break" được. Song song với việc bổ sung "Break Gauge", tính năng "Boots" quen thuộc cũng đã quay lại. Bằng việc sử dụng "Boots" thường xuyên trong chiến đấu, các nhân vật bạn điều khiển có thể tung ra những đòn đánh cực mạnh để dứt điểm đối phương hay còn gọi là các đòn "Finish Strike" - tương tự các "Over Kill" trong Final Fantasy X (đây cũng là cách để bạn nhận được nhiều Exp/Sp hơn việc kết thúc trận đấu theo cách thông thường).

Hệ thống học kỹ năng và thuộc tính cho nhân vật tuy đã quay lại với Xeno 3 nhưng được khoác chiếc vỏ mới với tên gọi là "Style Line" (có thể nói hệ thống này là "dị bản" của Sphere Grid trong Final Fantasy X), do đó các nhân vật của bạn có thể học những kỹ năng giống nhau. Tuy nhiên, một số kĩ năng và thuộc tính đặc biệt của một số nhân vật chỉ được mã hóa khi một sự kiện trong game diễn ra, những chỉ số gốc cũng chịu ảnh hưởng bởi những kỹ năng/thuộc tính này. Điểm đáng ghi nhận là các nhân vật được thiết kế khá cân bằng về kĩ năng và có những ưu điểm riêng biệt. Việc này khiến người chơi phải thường xuyên thực hiện việc chuyển đổi giữa các nhân vật trong những trận đánh với các đối thủ hạng nặng để phát huy sở trường từng người.

Điều thay đổi quan trọng nhất mà bạn có thể nhận thấy trong Xeno 3 có lẽ chính là thời gian của phần lớn các trận đánh được cắt giảm khá nhiều, thay vì kéo dài và khá đơn điệu như trước. Ngoài ra, để tránh các trận đánh ngẫu nhiên không đáng có, bạn có thể chủ động né tránh khi bắt gặp đối phương đang lang thang trên đường đi. Những trận đánh của ES cũng được cải tiến tốt hơn phần trước. Bây giờ các ES của bạn đã có thêm tính năng "Limit Break", hơn nữa bạn cũng có thể trang bị cho ES như trong Xenogear trước đây.

THANH VÀ SẮC

Mặc dù vẫn được thiết kế theo phong cách Xenosaga 2 nhưng các nhân vật trong phiên bản mới được đầu tư có chiều sâu và biểu cảm hơn. Điều làm tôi thật sự ngạc nhiên và thích thú chính là việc thể hiện các ES chi tiết và độc đáo không kém cạnh gì dòng Zone of Enders lừng danh của Shinkawa. Không chỉ thổi hồn cho các nhân vật bằng kĩ thuật đồ họa tiên tiến, các nhà phát triển của Xeno 3 khiến người chơi phải choáng ngợp bởi phần ngoại cảnh rất sinh động và đẹp mắt. Điều đáng ngạc nhiên là với chất lượng đồ họa vượt trội hơn hẳn hai phiên bản đầu, thời gian load cảnh của game vẫn được bảo đảm ở mức chấp nhận được chứ không phải "dài cổ" như trước đây.

Song song đó, những giai điệu nhẹ nhàng đến "ru ngủ" trong Xeno 2 đã được Yuki Kajura thay thế bằng tiết tấu lôi cuốn, sôi động với dủ âm sắc trầm bổng tùy vào cảnh chơi. Nhờ những thay đổi đáng kể trên, bạn sẽ thật sự cảm thấy luyến tiếc khi đoạn kết của xê-ri game Xeno 3 khép lại thật sâu sắc và ấn tượng.

DƯ ÂM

Xeno 3 đã làm thay đổi hoàn toàn cách nhìn của người chơi so với phiên bản trước đó. Có lẽ đội ngũ làm Xeno 3 cũng cảm nhận được điều này khi họ đã lắng nghe những ý kiến quý giá từ những người chơi để tạo được một Xeno 3 tuyệt vời. Xê-ri Xenosaga của Monolith đã kết thúc nhưng dư âm của nó khiến các fan sẽ còn lưu luyến trong thời gian dài.

MINH LAN

GIAN TRUÂN CHUYỆN "XENO"

Trong quá trình phát triển phiên bản thứ hai, nhà viết kịch bản chính cho game là Soraya buộc phải rời khỏi nhóm phát triển Xenosaga vì nhiều lý do khách quan. Theo một số phân tích, việc ra đi của ông đã ảnh hưởng không nhỏ đến kế hoạch thực hiện ban đầu của phiên bản II. Ngay sau đó, thông tin này lập tức bị Soraya gỡ bỏ trên website của mình. Sau khi Soraya không còn đảm nhận xêri này nữa, Tetsuya Takahashi tiếp tục đảm nhận với vai trò phát triển dự án. Tuy nhiên, cùng lúc Yasunori Mitsuda soạn nhạc chính của game cũng rời bỏ đội ngũ phát triển. Sau những biến cố dồn dập trên, phiên bản thứ III được quyết định là phiên bản cuối của trò chơi.

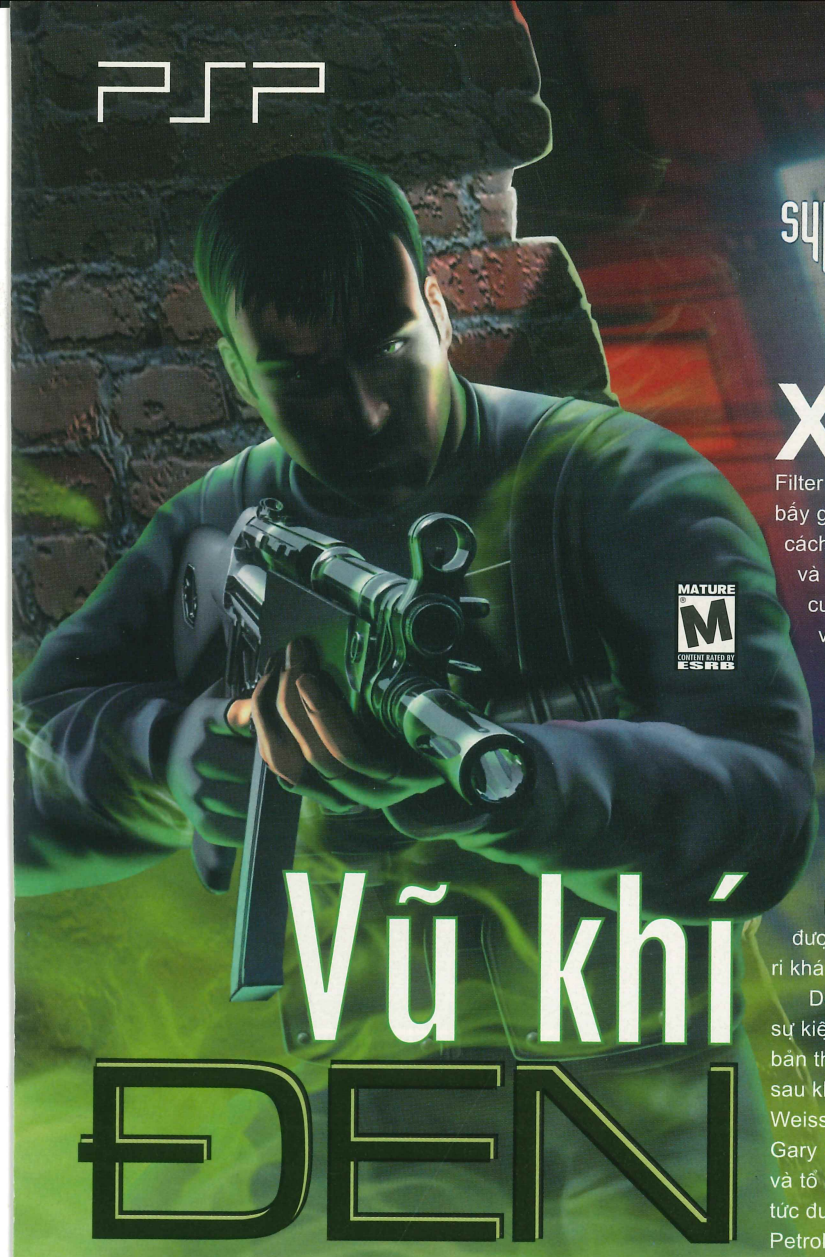
Với việc dừng xêri tại phiên bản thứ III, nhiều dự án Xenosaga khác đã công bố cũng sớm bị hủy bỏ khi đang còn trong giai đoạn phát triển. Trong đó có Episode IV, V và hai game khác cho các hệ máy khác là Xenosaga: Frontier và Xenosaga: Exceed.

BẠN CÓ BIẾT?

Sau thành công vượt bậc của Xenogears trên hệ máy PlayStation vào năm 1998 dưới mái nhà Square (nay là Square Enix), Tetsuya Takahashi (cha đẻ của Xenogears và Xenosaga) cùng với Hirohide Sugiura quyết định rời khỏi đây, dùng quỹ tài trợ của Namco để thành lập studio riêng mang tên Monolith Soft và tiếp tục dự án "Xenosaga".

Phiên bản đầu tiên của Xenosaga mang tên Episode I: Der Wille zur Macht, phát hành tại Nhật vào tháng 2/2002 và tại Mỹ vào 2/2003 đã đạt được một số thành công nhất định. Ngay sau đó, Episode II với cái tên Jenseits von Gut und Bose được ra mắt các fan tại Nhật vào tháng 6/2004 và 2/2005 tại Bắc Mỹ. Trước sự cổ động nhiệt tình của các fan, Xenosaga: The Animation, phim hoạt hình dựa trên phiên bản đầu tiên của Xenosaga được xúc tiến và công chiếu trên kênh truyền hình TV Asahi tại Nhật vào ngày 5/1/2005. Tiếp đó, Xenosaga: Pied Piper, game di động của Xenosaga về tiểu sử của chàng cyborg "Ziggurat", lấy bối cảnh 100 năm trước khi sự kiện diễn ra trong phiên bản Xenosaga I ,xuất hiện tại Nhật Bản vào tháng 7/2004. Điều đáng tiếc là Pied Piper không hề xuất hiện tại Mỹ như các đàn anh của mình. Ngày 6/7/2006, Episode III: Also sprach Zarathustra, phiên bản cuối của xêri Xenosaga cũng sớm ra mắt tại quê nhà, để lại nhiều tiếc nuối cho giới hâm mộ khi xêri này đã kết thúc sớm hơn dự tính. Trước đó, vào tháng 3/2006 một phiên bản tổng hợp cả hai phần Xenosaga trước đây (Episode I & II) cũng được phát hành trên nền máy DS của Nintendo.

PSP



syphonfilter DARK MIRROR

Vũ khí ĐEN

Xuất hiện lần đầu tiên trên dòng PlayStation vào năm 1999, Syphon Filter được giới hâm mộ lúc bấy giờ đánh giá khá cao nhờ cách chơi linh hoạt, hấp dẫn và một cốt truyện khá lôi cuốn. Nhưng ngay sau đó, việc trượt dốc bất ngờ của các phiên bản tiếp theo đã khiến tình cảm của các fan đối với tên tuổi này theo đó mà giảm dần. Vì thế, việc ra mắt Dark Mirror trên PSP khiến nhiều game thủ không khỏi băn khoăn liệu phiên bản này có tạo được bước ngoặt mới cho xê ri khá lận đận này.

Dark Mirror tiếp tục chuỗi sự kiện còn dang dở ở phiên bản thứ tư The Omega Strain, sau khi Mara Aramov và Elsa Weissinger bị ám sát bởi Gary Stoneman. Gabe Logan và tổ chức của anh ngay lập tức được cử đến Kemsynth Petroleum ở Alaska. Tại đây, nhóm quân nhảy dù với cái tên Red Section đang chiếm giữ một nhà máy liên hợp có khả năng sản xuất ra Dark Mirror, vũ khí công nghệ mới có khả năng tàn phá hàng loạt... Phối hợp cùng với tổ chức của mình, Gabe quyết định ngăn chặn việc sản xuất thứ vũ khí giết người trên, đồng thời vạch trần kẻ đứng sau giật dây toàn bộ sự việc.

Trong cương vị là một điệp viên có nhiệm vụ xâm nhập vào lòng địch, nơi nguy hiểm luôn chờ chực đe dọa, Gabe cũng được trang bị kho vũ khí khá đồ sộ như súng lục giảm thanh Mark 23 SD, Silenced 44, súng tỉa tầm xa M82 BFG, phóng lựu chuyên dụng với hỏa lực mạnh để chống tăng SWAM Anti-Tank... Tất nhiên không thể thiếu bộ đồ nghề làm việc trong đêm tối Night Vision và kính phát hiện hồng ngoại Infrared Goggles rất hữu dụng để phát hiện những công tắc ẩn, mìn lazer được bố trí trên lối đi. Điểm thoáng của Dark Mirror là không áp đặt game thủ một cách chơi cố định. Bạn có thể chọn cho mình kiểu hành động bí mật như quan sát mọi hoạt động của địch tại chỗ núp an toàn, sau đó áp sát hạ gục con mồi từ phía sau; hành động theo kiểu Rambo, tìm chỗ ẩn thân an toàn có đầy đủ đạn dược để nghênh chiến cả toán quân địch. Dù cả hai "chiêu thức" trên đều giúp bạn có thể hoàn thành trò chơi khá hấp dẫn này nhưng lưu ý, bảng đánh giá khi kết thúc mỗi nhiệm vụ sẽ luôn ưu ái nếu bạn hoàn tất mục tiêu theo cách khó thực hiện hơn (stealth action).

Trong quá trình thực hiện nhiệm vụ, Gabe sẽ có cơ hội tiếp xúc với các NPC khác nhau. Tuy nhiên, thay vì phải thực hiện nhiệm vụ hộ tống các

SYPHON FILTER: DARK MIRROR

PHÁT HÀNH	SCEA
PHÁT TRIỂN	SCEA
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	14/3/2006
SỐ NGƯỜI CHƠI	1 - 8
ESRB	Mature
HỆ MÁY	PSP

PSP

nhân vật trên, máy nắm hoàn toàn quyền điều khiển thì giờ đây, người chơi được chủ động hơn nhờ thực hiện các nhóm lệnh đơn giản qua phím bấm. Dù chỉ dừng lại ở mức đơn giản như bọc hậu, tìm chỗ ẩn nấp... nhưng việc này tỏ ra thật sự hữu ích, nhất là khi lọt vào trận địa phục kích của địch, việc xuất hiện một tay bắn yểm trợ, bọc lót cho bạn đồng thời biết lắng nghe và hành động đúng thời điểm sẽ giúp bạn hoàn thành nhiệm vụ dễ dàng hơn.

Sau khi hoàn tất phần chơi đơn "Story Mode", bạn có thể thử sức mình với các cấp độ khó hơn tại phần Mission Mode để có thể mở khóa những phụ lục ẩn liên quan đến trò chơi. Bằng không đấu trường mạng sôi nổi với khả năng hỗ trợ Wi-Fi lên đến 8 người chơi trong cùng thời điểm và đặc biệt là tính năng sáng giá voice chat chắc chắn sẽ khiến bạn bận rộn trong thời gian dài.

Ngoài cách chơi được chỉnh sửa lại hấp dẫn hơn, một yếu tố khác không kém phần quan trọng giúp Dark Mirror tạo được ấn tượng tốt với phần lớn game thủ chính là khả năng thể hiện đồ họa khá xuất sắc. Không chỉ thành công trong việc tạo hình nhân vật, Dark Mirror còn chăm chút đến những chi tiết nhỏ nhất như cử động bò trườn, những đòn cận chiến dũng mãnh của Gabe, đến các hiệu ứng cháy nổ. Minh họa không kém phần sống động chính là phần âm thanh mô phỏng và lồng tiếng cho các nhân vật được đầu tư có chiều sâu và nêu bật được các trạng thái tình cảm khác nhau của từng nhân vật.

Với sự trở lại đầy ấn tượng của mình, Dark Mirror đã giúp cái tên Syphon Filter trở về đúng vị trí của mình sau khoảng thời gian dài ngưng đọng. Thật không quá đáng khi nhận xét Dark Mirror chính là một trong những game hành động hay nhất hiện nay mà các fan sở hữu PSP có thể tự hào!

ĐẶNG KHÁNH

Giải nhà nghề của vương quốc Nấm

MARIO HOOPS 3 on 3

Trái ngược hẳn với phần lớn các tựa game cũng lấy đề tài về bóng rổ, việc điều khiển các nhân vật thay vì được phó thác hoàn toàn cho phím bấm, Mario Basket 3 on 3 (tên game này ở thị trường Nhật) tự làm mới mình khi điều chỉnh lại cách "chơi bóng" phù hợp với đặc trưng của nền máy DS hơn. Theo đó, các phím D-pad đảm nhận nhiệm vụ quen thuộc là di chuyển nhân vật, các động tác khác của từng vận động viên sẽ được thực hiện trực tiếp trên màn hình cảm ứng (touch screen). Để thực hiện cú chuyền bóng cho đồng đội ở cánh trái hay phải, bạn chỉ cần stick nhẹ bút cảm ứng theo hướng tương ứng trên màn hình. Khi thực hiện cú dứt điểm, chỉ cần vẽ mũi tên thẳng đứng hướng từ dưới lên trên. Ngược lại, để cản bóng trong tay đối phương bạn chỉ cần đơn giản thao tác mũi tên theo hướng ngược lại.

Để có được những cú dứt điểm chính xác và an toàn, bạn có thể giúp các nhân vật thực hiện những tuyệt chiêu đầy uy lực và đẹp mắt. Tuy nhiên, cách thực hiện sẽ khó khăn hơn một chút. Điển hình như với anh chàng Mario, bạn phải sử dụng bút cảm ứng điểm thật nhanh và nhiều lần năm vị trí khác nhau (theo khuôn chữ M) trên màn hình cảm ứng. Khi việc thực hiện được chính xác, tiếng nhạc báo hiệu sẽ trỗi lên. Lúc này, Mario sẽ biến quả banh mình điều khiển thành thành quả cầu lửa ném về

Ngoài đời thực, bộ môn bóng rổ có một giải nhà nghề NBA danh giá của Mỹ, nơi xuất hiện những huyền thoại như Kareem Abdul-Jabbar, Magic Johnson, Michael Jordan... còn trong game giải trí, giải bóng rổ MBA mới khai mạc của hai "ông bầu" khá sừng sỏ là Square Enix và Nintendo cũng thu hút được rất nhiều "cầu thủ bóng rổ" không chỉ nhờ vào sự góp mặt của các siêu sao trong làng game như Mario, Luigi, Princess Peach mà còn vì cách chơi độc đáo có một không hai.

MARIO HOOPS 3-ON-3	
PHÁT HÀNH	Nintendo
PHÁT TRIỂN	Square Enix
THỂ LOẠI	Thể thao
NGÀY PHÁT HÀNH	27/07/2006
ESRB	Everyone

phía rổ của đối phương với xác suất chính xác trăm phần trăm.

Ứng với mỗi nhân vật, chiêu thức và cách thức thể hiện sẽ khác nhau vì vậy bạn nên tham khảo và luyện tập chúng thường xuyên tại phần Practice. Cũng cần lưu ý, trong quá trình thực hiện các tuyệt kĩ trên, ngoài việc thao tác thật nhanh, bạn luôn phải giữ khoảng cách an toàn với đối thủ nếu không muốn tuyệt kĩ của mình bị gián đoạn trong lúc thực hiện.

Ngoài việc thay đổi cấu trúc điều khiển khá hấp dẫn, luật chơi trong Mario Basket 3 on 3 cũng được chỉnh sửa lại theo tiêu chí vui nhộn, không đụng hàng. Theo đó, bất luận bạn ghi điểm từ vị trí nào trên sân, số điểm được tính luôn ở mức tối thiểu là 20. Để có thể ghi được số điểm cao hơn, bạn phải khéo léo dẫn banh đến các ô vuông có biểu tượng chấm hỏi để thu thập các đồng tiền vàng. Tùy lượng tiền thu thập từ các ô vuông mà số điểm của bạn sẽ được cộng thêm. Chính vì vậy, yếu tố "đánh nhanh rút gọn" chưa chắc đã hiệu quả bằng chiến thuật "chậm mà chắc".

Bên cạnh việc thu thập các đồng tiền vàng tại các ô chấm hỏi, bạn có thể kiếm được các items hỗ trợ như món nấm khoái khẩu giúp tăng sức chạy, hoặc trở nên "bất khả xâm phạm" nhờ những ngôi sao may mắn. Song song đó, cũng từ chính các ô chấm hỏi này bạn có thể nhặt được mai rùa, bom nổ chậm và làm đối thủ choáng váng nhằm tranh chấp banh hợp pháp.

Trong Mario Basket 3 on 3 không vận động viên nào tỏ ra là hoàn hảo cả. Mỗi cầu thủ đều có ưu và khuyết điểm riêng, mấu chốt quan trọng là bạn phải kết hợp những điểm "ưu" và bù những cái "khuyết" đó bằng việc điều khiển linh hoạt, tùy cơ ứng biến đội hình hiện có của mình. Anh chàng Donkey Kong tuy chậm chạp và thường hụt hơi trong những pha tranh chấp bóng, bù lại với thân hình "bé con", Kong có thể thực hiện những cú cản phá, chắn banh rất hiệu quả. Ngược lại, tuy mảnh khảnh, yếu ớt nhưng bộ đôi công chúa Peach và Daisy lại tỏ ra rất tinh khôn trong những pha luồn lách, chạy nước rút; cũng đừng quên thân hình dài lòng khòng của anh hề Waluigi.

Ngoài ra, quan sát và hiểu rõ được đặc trưng riêng của từng mặt sân cũng làm cơ hội chiến thắng của bạn được cải thiện rõ rệt. Mặt sân bóng rổ của trùm rùa Bowsers được bố trí sẵn những ống phun nham thạch và những hòn đá tảng khổng lồ đang chờ kích hoạt rất thích hợp để giăng bẫy đối phương. Trong khi đó, trên mặt sân của vương quốc hoa, những chiếc rổ ném thông thường được thay bằng các bông hoa ăn thịt rất hung dữ. Vì vậy, bạn nên hạn chế việc ghi điểm ở những vị trí quá gần chúng nếu không muốn trường hợp đáng tiếc xảy ra.

Khi đã tường tận ngọn ngành luật chơi của các sàn đấu, bạn có thể dẫn dắt đội hình của mình chính thức bước vào giải đấu MBA danh tiếng. Ngoài việc khám phá thêm những màn chơi mới, bạn có thể unlock các nhân vật ẩn. Đặc biệt, các nhân vật này chính là các Ninja, White Mage, Moogle, Cactuar rất quen thuộc với các fan của dòng Final Fantasy trước đây. Không chỉ vậy, bạn còn có thể tranh tài cùng bạn bè qua mục chơi mạng không kém phần hấp dẫn qua kết nối không dây sau khi đã chán chê việc đua tranh cùng các đối thủ máy.

Ngoài sự nổi bật và tỏa sáng về lối chơi hấp dẫn - đột phá, Mario Basket 3 on 3 còn tạo được thiện cảm với các fan nhờ kĩ thuật đồ họa đặc sắc - có thể nói không ngoa là tốt nhất trên nền máy DS hiện nay. Chỉ cần nhìn bộ dạng, cử chỉ của các nhân vật là bạn có thể đoán ngay được tâm trạng cũng như cá tính của họ. Ví dụ chú khỉ Kong thường tự tán thưởng sau mỗi pha ghi bàn bằng việc vỗ tay lên ngực; hay Luigi thường bật ra câu nói cửa miệng "Thank you" sau khi tranh chấp được bóng từ tay đối phương...

Square Enix đã chứng tỏ họ không chỉ đảm nhận tốt những game nhập vai với nội dung và cách chơi hấp dẫn mà còn có khả năng lấn sang các dòng game không thuộc sở trường của mình mà Mario Basket 3 on 3 là ví dụ điển hình. Đây thực sự là một trong những game DS có chất lượng tốt nhất hiện nay mà bạn không nên bỏ qua.

NGUYÊN CHƯƠNG

LỰC LƯỢNG ĐẶC NHIỆM

Thành công với phiên bản Swat 4 dành cho hệ PC giúp VU Games tiếp tục gây tò mò và ngạc nhiên với các game thủ hâm mộ xê-ri này khi công bố phiên bản Swat Force dành cho thị trường game di động vào đầu năm nay. Tuy nhiên, việc phát triển phiên bản này được giao cho Kaolink, từng được biết tới với Crash Bandicoot và Black Citadel.

Trái ngược hoàn toàn với phiên bản 3D trên máy tính, Swat Force trên di động được thể hiện trên nền 2D cổ điển, đồng thời số lính đặc nhiệm điều khiển giờ đây được giảm xuống mức tối thiểu là 2. Tuy nhiên, việc này hầu như không ảnh hưởng đến cách chơi hấp dẫn của trò chơi. Mỗi thành viên trong biệt đội sẽ có một sở trường nhất định.

Chàng lính đặc nhiệm artilleryman được trang bị súng máy liên thanh rất thích hợp để hạ gục mục tiêu nhanh gọn khi chạm trán. Ngoài ra, artilleryman rất cơ động nhờ khả năng trấn áp bọn khủng bố ngoan cố bằng khả năng sử dụng lựu đạn khói để làm đối phương choáng váng, mất thế chủ động. Trái ngược hoàn toàn với artilleryman luôn ở vị trí tiên phong, chàng lính expert được trang bị khiêm tốn, gọn nhẹ nhưng mức độ hữu dụng lại không hề kém cạnh đồng nghiệp ưu tú của mình. Với súng phóng điện, anh hoàn toàn có thể vô hiệu hóa và bắt sống đối phương nhẹ nhàng, êm ái thay vì "xử lý nặng" như kiểu artilleryman. Bên cạnh đó, khi cần xâm nhập các máy tính bị mã hóa, định vị và gỡ bỏ mìn laser đặt trên đường đi, chàng lính expert thể hiện kĩ năng của mình rất tài tình.

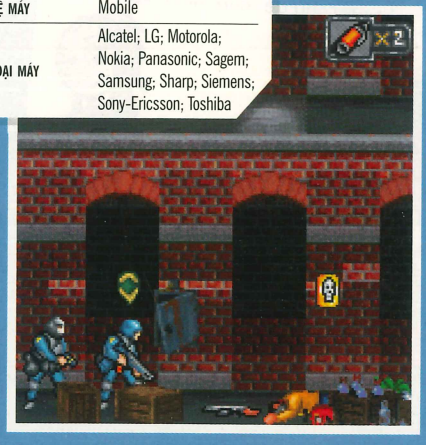
Swat Force có độ dài khá khiêm tốn là bảy màn nhưng bù lại nhiệm vụ thực hiện lại rất đa dạng như giải cứu con tin, trấn áp các tay trùm khủng bố, hay gỡ bom hẹn giờ đang được giấu trong tòa nhà… Ngoài ra, dựa vào kết quả thực hiện nhiệm vụ thể hiện qua thời gian để hoàn thành, số lượng khủng bố bị bắt sống, các mục tiêu phụ đặt ra mà lượng điểm thưởng bạn nhận được sẽ co giãn khác nhau sau khi hoàn tất màn chơi.

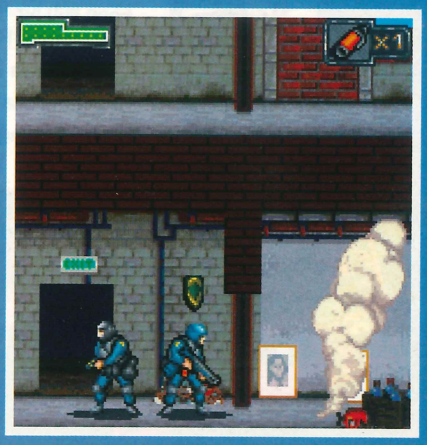
Như đã đề cập, Swat Force chỉ là game được dựng trên nền 2D nhưng đồ họa của game được thể hiện ở mức độ khá. Hiệu ứng như bom khói, lựu đạn nổ chuyển động của các nhân vật nhìn chung "vừa mắt" khi so sánh với mặt bằng chung của các game di động khác trên thị trường. Vậy thì game thủ di động, đặc biệt nếu còn khá hâm mộ xê-ri này, liệu có thể bỏ qua tựa game hay và đáng thưởng thức này?

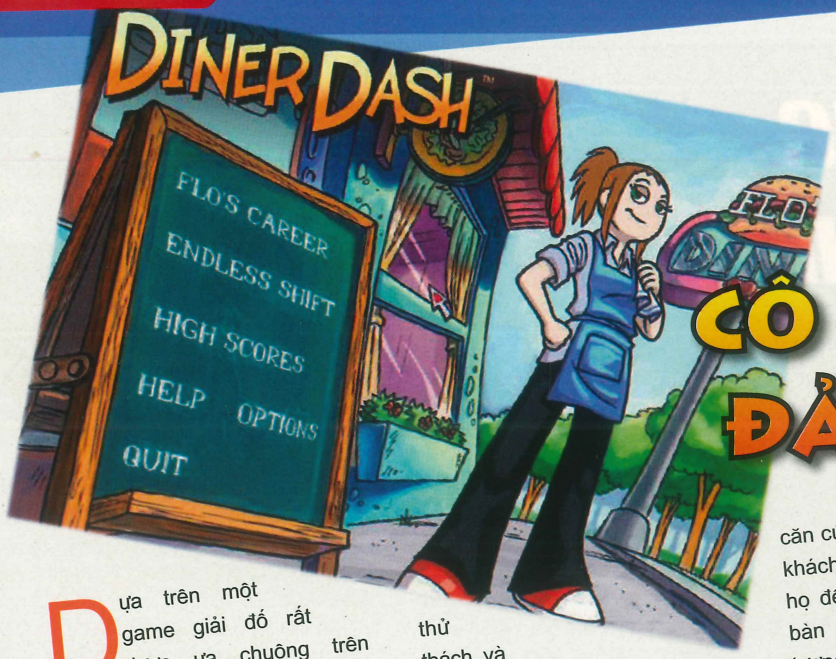
LÊ HIẾU

SWAT FORCE

PHÁT HÀNH	VU Games
PHÁT TRIỂN	Kaolink
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	2006
SỐ NGƯỜI CHƠI	1
HỆ MÁY	Mobile
LOẠI MÁY	Alcatel; LG; Motorola; Nokia; Panasonic; Sagem; Samsung; Sharp; Siemens; Sony-Ericsson; Toshiba







CÔ HẦU BÀN ĐẢM ĐANG

Dựa trên một game giải đố rất được ưa chuộng trên Yahoo, Glu Mobile phối hợp với Play First quyết định mở rộng phạm vi hoạt động của Diner Dash từ nền PC phổ thông sang những "chú dế di động" với ưu điểm gọn nhẹ và khả năng giải trí mọi lúc mọi nơi.

Trong Diner Dash người chơi sẽ vào vai cô thư ký Flo, do cảm thấy mệt mỏi với công việc bàn giấy thường ngày, cô quyết định mở một cửa hàng thức ăn nho nhỏ với mong muốn thực khách đến cửa hàng mình được phục vụ và chăm sóc tốt nhất.

Cũng như công việc của phần lớn "chủ nhà hàng", người chơi phải điều khiển cô nàng Flo thực hiện các thao tác như sắp xếp chỗ ngồi, ghi thực đơn theo yêu cầu của khách hàng,... Ở thời điểm đầu, do quy mô hoạt động của cửa hàng còn nhỏ nên lượng khách và doanh thu đặt ra còn khá khiêm tốn, nên sẽ không khó để bạn giúp Flo hoàn tất tốt công việc được giao. Từ doanh thu bán hàng tích lũy được qua mỗi kỳ trên, Flo có thể phát triển và xây dựng cửa hàng của mình quy mô hơn, đồng nghĩa với thử thách và áp lực đặt ra sẽ ngày càng phức tạp và cao hơn.

Để tạo tính sinh động, mỗi khách hàng trong Diner Dash thể hiện tâm lý của mình thông qua một biểu kế màu đỏ được gắn trên người. Tùy vào cách cư xử của bạn đối với họ mà thanh biểu kế này co giãn theo nhiều mức khác nhau. Giả dụ khi xếp hàng chờ đợi hay thức ăn đã gọi không được phục vụ đúng lúc, khách hàng rất dễ nổi nóng, đây cũng là lúc thanh biểu kế này tuột rất nhanh. Nếu biểu kế tuột xuống mức zero, các thực khách sẽ tự động rời khỏi cửa hàng, đồng thời doanh thu mà bạn vất vả kiếm được bị khấu trừ rất nặng. Việc này sẽ ảnh hưởng rất lớn đến khả năng hoàn tất màn chơi của bạn.

Chính vì vậy, để tránh tình trạng trên bạn có thể giúp Flo "cải thiện tâm lý" khách hàng bằng nhiều cách khác nhau. Từ những hành động đơn giản như xếp chỗ ngồi, bưng đồ ăn sớm cho khách đến việc khuyến mãi nước uống miễn phí hay thuyết phục họ cố gắng chờ đợi đến lượt. Đặc biệt, bạn có thể căn cứ vào sở thích màu sắc của khách hàng qua trang phục của họ để sắp xếp vào những dãy bàn ghế có màu sắc tương ứng. Với cách này bạn vừa kiếm được tiền thưởng kha khá, vừa làm hài lòng khách hàng, đồng thời bù đắp được khoản doanh thu bị thâm hụt nếu chẳng may không giữ chân được các vị khách đi trước. Ngoài ra, đây là khoản tiền rất quan trọng để bạn hoàn thành những màn chơi sau, khi các chỉ tiêu doanh thu đề ra rất sát sao.

Nhìn chung đây là trò chơi khá hay khi đòi hỏi bạn vận dụng song song nhiều yếu tố khác nhau như óc quan sát, độ nhạy bén, tay bấm linh hoạt... Bên cạnh đó với giá trị chơi lại cao qua nhiều cấp độ khó khác nhau để thử sức hoặc mục chơi Endless Shift có độ hấp dẫn không kém gì mục chơi chính nên Diner Dash thật sự là game rất sáng giá để bạn tập "khởi nghiệp" bất cứ lúc nào với "chú dế" của mình.

LÊ HIẾU

DINNER DASH

PHÁT HÀNH	Glu Mobile
PHÁT TRIỂN	Glu Mobile
THỂ LOẠI	Giải đố
NGÀY PHÁT HÀNH	18/01/2006
SỐ NGƯỜI CHƠI	1
HỆ MÁY	Mobile
LOẠI MÁY	Alcatel; LG; Motorola; Nokia; Panasonic; Sagem; Samsung; Sharp; Siemens; Sony-Ericsson; Toshiba

Những cuộc phiêu lưu của Lightning Mcqueen

Trong vài năm trở lại đây, dường như đã trở thành thông lệ, mỗi khi có một bộ phim được tung ra thì ngay lập tức trò chơi cùng tên cũng nhanh chóng "ăn theo", và lần này Cars cũng không phải là ngoại lệ với phiên bản Cars-Radiator Springs Adventures (CRSA).

Nếu ai đã từng xem qua Cars ắt nhớ ngay đến anh chàng Lighting McQueen háo thắng, cô bạn Sally Carrera dễ thương hay anh chàng Mater tốt bụng, hoặc nếu bạn chưa có dịp xem đi nữa thì cái tên Cars làm chúng ta có thể đoán đây là một game đua xe để hy vọng vào các cuộc đua như đã từng có trong bộ phim cùng tên rồi... thất vọng! Đơn giản chỉ vì yếu tố đua xe trong game quá ít, hơn nữa khả năng thử thách người chơi chưa cao. CRSA được chia làm hai phần là Activities và Legends Race.

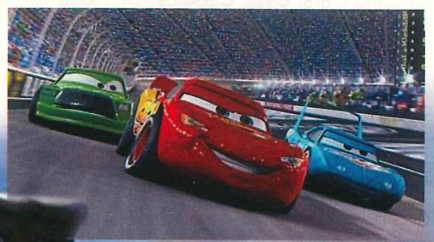
Activities gồm 10 game mini chủ yếu dành cho các em nhỏ vui chơi và rèn luyện phản xạ, trí nhớ với độ khó tăng dần qua các màn. Mỗi game gắn liền với một nhân vật trong phim nên nội dung thử thách cũng đi kèm với công việc của nhân vật đó. Ví dụ: bạn có thể giúp bác Sheriff ngăn chặn các lái xe "phấn khích" khi vượt quá tốc độ cho phép trong game Speed Trap...

Legends Race là một cuộc tranh tài nhỏ khi bạn phải lần lượt vượt qua 10 "tay đua" khác nếu muốn bước lên bục vinh quang. Thế nhưng đội ngũ làm game thể hiện "không khí" cuộc đua quá tẻ nhạt khi chỉ có duy nhất một cách đua bằng động tác... nhấp chuột (có lẽ do nhà sản xuất hướng đến đối tượng trẻ em?)!

Và như để "đền bù" cho phần đua xe, game thêm vào mục Lightning McQueen's Racing HQ với tính năng khá độc đáo: bạn được tự do lựa chọn các loại xe và hình nền đến khi thấy đẹp và... in ra (print) nếu nhà bạn có máy in. Ngoài ra, do là game của phim nên bạn có thể xem 4 trích đoạn trong bộ phim Cars đã từng khuấy động thị trường vài tháng qua bằng cách vượt qua hết các thử thách trong game.

Hình ảnh và âm thanh trong game đạt mức khá, giọng nói của các nhân vật vẫn được các diễn viên nổi tiếng như Owen Wilson, Paul Newman đảm nhiệm. Riêng cảnh vật làm phông nền được lấy từ phim ra nên nếu ai không biết sẽ rất dễ lầm tưởng là mình đang xem phim! Nhìn chung, bạn không thể đòi hỏi hơn khi CRSA chỉ "gói gọn" trong 1 CD. Dù là fan của Lightning McQueen hay chưa từng xem qua Cars, nếu bạn muốn được một lần so tài cùng chiếc xe "sấm chớp" số 95 và tận hưởng giây phút thư giãn thì CRSA vẫn là cuộc đua đáng để bạn xoay vô lăng.

QUANG HUY



THÔNG TIN GAME

Phát triển: AWE GAMES	**Hệ máy:** PC
Phát hành: THQ	**Thể loại:** Đua xe
Ngày phát hành: 6/6/2006	**ESRB:** Everyone

Cấu hình tối thiểu: P4 1GHz; RAM 256MB; VGA 32 MB; HDD 600 MB; Windows 98/ME/2000/XP; 1 DVD.
Cấu hình đề nghị: P4 1,4GHz; RAM 512MB; VGA 64MB.

TOCA RACE DRIVER 3
THE ULTIMATE RACING SIMULATOR

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Hoàn toàn đáp ứng được sự mong chờ của người hâm mộ, ToCa Race Driver 3 đã được tung ra thị trường vào thời điểm thích hợp nhất.

ĐƯỜNG ĐUA CHUYÊN NGHIỆP

Codemasters luôn làm hài lòng người chơi yêu thích thể loại đua xe. Số lượng xe cũng như các thể loại chơi mới lạ, hấp dẫn luôn "tràn ngập" trong game của hãng đã làm thỏa mãn những người mê các lộ trình nóng bỏng. Không đơn thuần chỉ đua xe như các game cùng loại khác, ToCa Race Driver 3 (TRD3) còn làm hài lòng các tay đua khó tính nhất trong thể loại simulator (mô phỏng) - "Chính xác đến từng chi tiết", đó là những gì người viết có thể nói về TRD3. Với vô số xe và các vòng đua "khổng lồ", các tay đua có thể trổ tài với hơn 80 vòng đua khác nhau kèm theo hơn 70 loại xe chính thức. Có rất nhiều thể loại đua cho người chơi tùy chọn, bao gồm cả NASCAR, F1 hay Go-Kart.

Game có cách sắp đặt các thể loại đua rất thuận tiện, mặc dù bề ngoài bạn chỉ thấy 2 kiểu đua chính là World Tour và Pro Career. Nhưng nếu đã cầm vô lăng, bạn sẽ thấy có đến 6 kiểu đua chính: Open-Wheel, Touring Cars, Oval, Classics, Off Road và GT... Mỗi thể loại đều đã được tính toán rất kỹ lưỡng và có mối liên kết với nhau rất chặt chẽ, tạo cảm giác chuyên nghiệp và không hề cảm thấy cuộc chơi bị "đứt đoạn". Sau mỗi chiến thắng, bạn sẽ "unlock" ra những loại xe, vòng đua mới.

Thể thức đua World Tour mang đến sự hào hứng và tính nhà nghề cho bạn nhờ có trợ lý Rick nhận xét về những ưu, khuyết điểm của từng vòng. Bạn đã bao giờ thử vừa mới kết thúc vòng đua thể loại F1 "chóng mặt" thì tiếp tục ngay với những cú bay xe của thể loại Off-Road chưa? Sốc nhỉ, nhưng đây chính là điểm thú vị của game. Nếu bạn thực sự muốn tập trung hơn cho một thể loại nào đó? Theo tôi thì bạn hãy chọn chế độ Pro Career, để phát triển "nghề nghiệp".

Codemasters cũng đã tăng cường trí tuệ (AI) cho máy nhiều hơn hẳn bản trước. Trong TRD3, những tay đua máy đã thể hiện phong cách chuyên nghiệp, phản xạ không thua gì một tay đua thực thụ. Nếu vẫn thích so tài với người hơn thì mời bạn vào mục đua xe online để tranh đau sát nút từng bánh xe một với các tay đua khác từ mọi nơi trên thế giới.

Gameplay hay đã là một thành công lớn nhưng Codemasters chưa muốn dừng ở đó. Người hâm mộ còn thỏa thích ngắm nhìn những hình ảnh hết sức hoàn hảo. Những chi tiết trong game được mô phỏng theo đường đua thật; các chi tiết của xe đều được thể hiện hoàn hảo, cho dù bạn chỉnh graphic ở chế độ thấp thì hình ảnh trông vẫn rất mượt... Phần âm thanh trong game cũng được thể hiện rất "nóng" qua những bài nhạc sôi động, tiếng gầm rú từ những "siêu xe", luôn tạo cho người chơi niềm phấn khích cao độ.

TRD3 đã hoàn toàn làm hài lòng người hâm mộ thể loại mô phỏng khi cho thêm khả năng tu sửa từng chi tiết của xe ở 2 chế độ tự động hoặc bằng tay. Hệ thống vật lý của game đã thực sự phát huy hiệu quả khi làm cho người chơi có thể cảm nhận được tình trạng xe bám trên mặt đường hay những cú va chạm nảy lửa.

TRD3 thật sự làm thỏa mãn sự mong chờ bấy nay của gamer nói chung cũng như những tay đua đòi hỏi tính chân thực nói riêng. Với số lượng lớn về vòng đua, nhiều thể loại đua hấp dẫn, hình ảnh đẹp, TRD3 là game không thể thiếu trong bộ sưu tập của những tay đam mê các đường đua khét cháy.

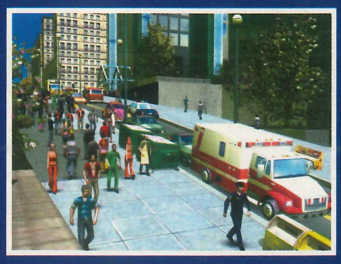
TRUNG HIẾU

THÔNG TIN GAME

Phát triển: Codemasters
Phát hành: Codemasters
Ngày phát hành: 24/3/2006
Thể loại: Đua xe/ Mô phỏng
ESRB: Everyone

Cấu hình tối thiểu: P4 1,5GHz; RAM 512MB; VGA 64MB; HDD 7GB; Windows XP; 1 DVD.
Cấu hình đề nghị: P4 3,2GHz; RAM 1GB; VGA 128MB.
Cấu hình thử nghiệm: AMD Athlon 3000+; RAM 1GB; VGA 256MB ATI X600Pro.

City Life



Cuộc sống đô thị

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Nói đến game thể loại mô phỏng xây dựng thành phố, chắc ai cũng sẽ nhắc tới SimCity - một tượng đài chuẩn mực cho thể loại này. Nhưng kể từ bản mở rộng SimCity 4: Rush Hour (tháng 09/2003) cho đến nay dòng game này vẫn im hơi lặng tiếng. Dịp hè năm nay, đột nhiên xuất hiện hàng loạt tựa game mô phỏng tương tự. Trong số đó, tiêu biểu nhất là City Life do hãng Monte Cristo của Ý phát triển.

Mang tên City Life nên mục tiêu chính của game là hướng vào việc xây dựng thành phố hiện đại, đầy đủ tiện nghi. Người chơi sẽ khởi hành với việc lựa chọn một khu đất nhỏ. Việc đầu tiên là đặt toà thị chính, sau đó, tiếp tục làm những công việc "thường ngày ở phố" như xây dựng đường xá, khu dân cư và các khu công nghiệp... Công việc tưởng chừng rất đơn giản, nhưng do có sự ràng buộc giữa các loại công trình và thành phần cộng đồng dân cư nên bạn sẽ tốn rất nhiều thời gian. Đặc biệt, game chỉ cung cấp một lượng tiền khá ít, buộc bạn phải tính toán sao cho kế hoạch xây dựng các công trình đạt hiệu quả kinh tế cao.

Một trong những nền tảng chính của việc phát triển thành phố là phát triển dân cư. Game phân chia dân cư thành 6 tầng lớp: thành phần vô gia cư, công nhân, kỹ sư, nhân viên văn phòng, giới nghệ sỹ và giới thượng lưu. Mỗi thành phần có những yêu cầu khác nhau về cuộc sống: từ khu vui chơi giải trí, nơi mua sắm đến những nhà hàng, khách sạn... tất cả đều được thiết kế riêng cho từng tầng lớp dân cư. Người chơi không còn khả năng xây 1 công trình mà có thể đáp ứng được hết các nhu cầu được. Bạn sẽ phải tính toán sao cho thích hợp, mang lại hiệu quả mà không gây lãng phí. Thử thách sẽ tăng lên, và tất nhiên, nhờ đó mà phần thú vị cũng tăng thêm.

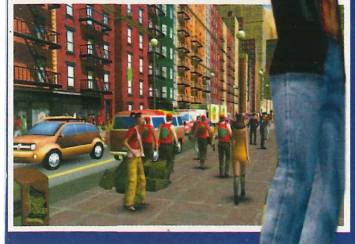
Tuy nhiên, để giảm bớt gánh nặng khi chơi game, City Life đã được đơn giản hoá phần thiết kế về các công trình cơ bản như điện, nước, rác thải. Bạn không cần quá quan tâm đến đường điện hay đường dẫn nước nữa, chỉ cần xây đủ số công trình là mọi chuyện sẽ ổn thỏa! Có lẽ đây là một đặc điểm riêng của City Life mà nhà phát triển muốn hướng tới: bớt quan tâm đến hạ tầng kỹ thuật, giành thời gian để chăm chút cho vẻ đẹp của thành phố.

Đan xen với những giây phút tính toán, vạch đường chỉ lối cho thành phố, bạn có thể thư giãn, tạm dừng tay để chiêm ngưỡng thành phố của mình. Trên nền đồ họa 3D đầy đủ các hiệu ứng, bạn có thể cảm nhận được một thành phố bừng tỉnh trong ánh ban mai, hay lung linh trong ánh sáng điện về đêm. Và nếu chỉ ngắm bao quát còn chưa đủ thì bạn có thể chọn tầm nhìn gần hơn, thậm chí có thể đưa xuống góc nhìn người thứ nhất để trông rõ từng chi tiết. Lúc này, bỏ qua công việc quản lý bề bộn của mình, bạn sẽ có những giây phút thư thái an nhàn khi dạo bước ngắm cảnh đường phố, ngắm nhìn những toà nhà cao chọc trời, quan sát cách sinh hoạt của dân chúng, kể cả việc phải chứng kiến những cuộc biểu tình ở trước cửa tòa thị chính!

Chỉ tiếc nếu người chơi muốn được lắng nghe những âm thanh của phố phường đô thị thì điều đó lại khó có thể đạt được. Ngoài 1 bản nhạc nền nghe rất đúng chất "nhịp sống đô thị", game chỉ cung cấp phần tiếng động ở mức vừa phải, thậm chí có lúc khá nhạt nhẽo. Đây là 1 thiếu sót của nhà sản xuất. Nhưng biết đâu, đối với thể loại này, người chơi chỉ cần ngắm và đưa ra quyết sách hơn là nghe nhạc?

Gameplay có chất lượng, chiều sâu, đồ hoạ đẹp và mức âm thanh "vừa phải", City Life có thể được xem là một đại diện sáng giá cho thể loại mô phỏng trong năm nay. Dành chút thời gian chơi City Life, biết đâu mai sau bạn có thể trở thành một nhà quản lý đô thị tài ba?

ANH TUẤN

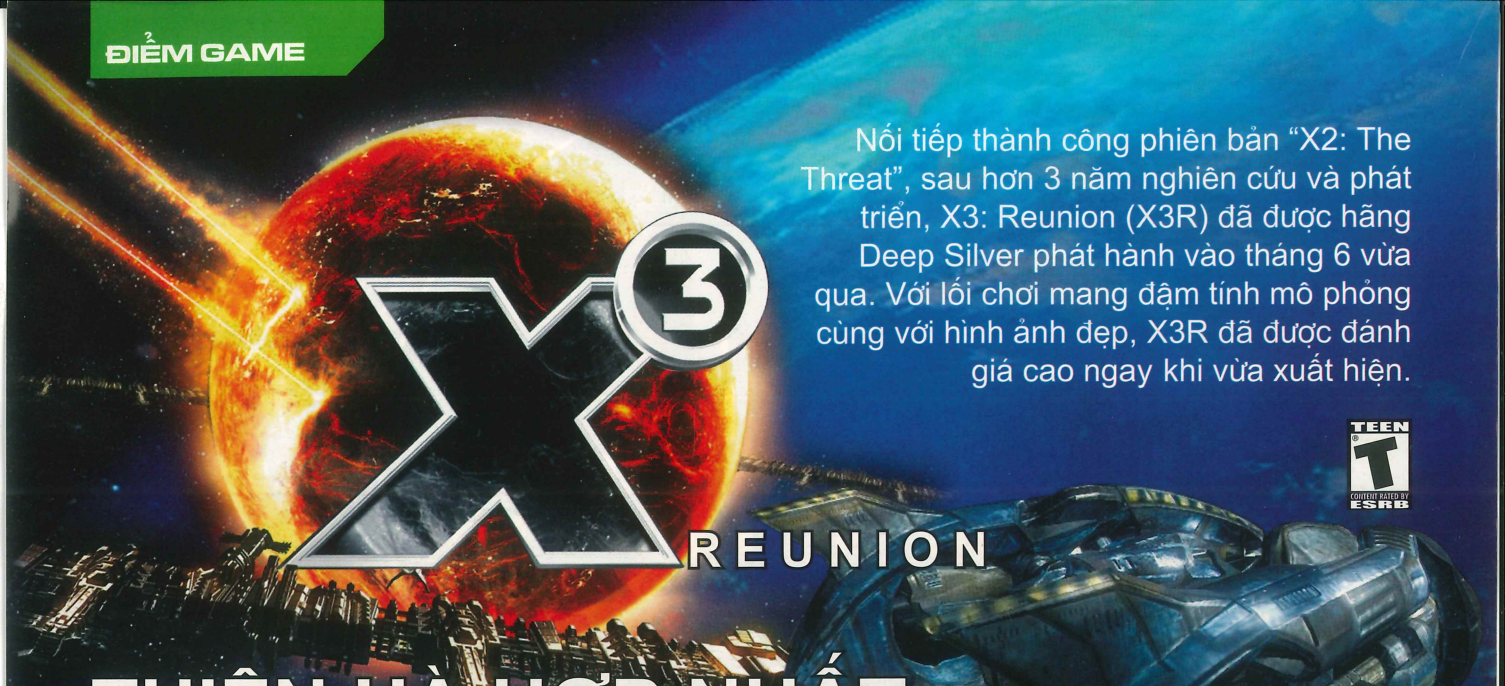


THÔNG TIN GAME

Phát triển: Monte Cristo
Phát hành: CDV software
Ngày phát hành: 2/6/2006
Thể loại: Mô phỏng
ESRB: Everyone

Cấu hình tối thiểu: P4 1,5GHz hoặc tương đương; RAM 256MB; VGA 64MB; HDD 2500MB; Windows 2000/XP; 2 CD.
Cấu hình đề nghị: P4 2,5GHz; RAM 512MB; VGA 128MB.
Cấu hình thử nghiệm: P4 2,4GHz; RAM 512GB; VGA 128 MB GeForceFX 5700; MB: Intel 865GL.

Ưu: Đồ hoạ đẹp, lối chơi giống thực tế, đa dạng và tự do trong quá trình phát triển thành phố.
Khuyết: Âm thanh hạn chế. Chơi nhiều sẽ dần mất hứng thú.



Nối tiếp thành công phiên bản "X2: The Threat", sau hơn 3 năm nghiên cứu và phát triển, X3: Reunion (X3R) đã được hãng Deep Silver phát hành vào tháng 6 vừa qua. Với lối chơi mang đậm tính mô phỏng cùng với hình ảnh đẹp, X3R đã được đánh giá cao ngay khi vừa xuất hiện.

THIÊN HÀ HỢP NHẤT

X3R tiếp tục được thể hiện trong bối cảnh tương lai, khi loài người đã đạt được nhiều thành tựu lớn trong lĩnh vực không gian. Chúng ta đã thiết lập được các mối quan hệ rộng lớn với cư dân của các hành tinh xa xôi. Nhưng không chỉ có hòa bình, loài người còn phải đối đầu với các hành tinh luôn sẵn sàng gây chiến với Trái Đất. Trong vai người hùng Julian Brenner, cuộc hành trình đầy gian nan của bạn bắt đầu bằng việc tuần tra qua các vùng không gian rộng lớn, tiêu diệt phi thuyền của các hành tinh thù địch. Với lối chơi mở, người chơi hoàn toàn có thể chọn cho mình một lối đi riêng song song với việc thi hành hệ thống nhiệm vụ có sẵn.

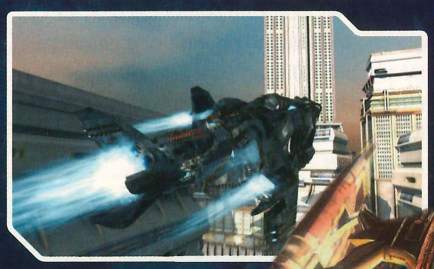
Ban đầu, người chơi phải bỏ ra thời gian tương đối lâu để có thể làm quen được các "vùng" trong vũ trụ bao la của X3R, cũng như cách sử dụng phi thuyền một cách thuần thục nhất. Với hệ thống phím tắt khá nhiều và phức tạp, game đòi hỏi tính nhẫn nại cao đối với người mới làm quen X3R. Để có thể nhận nhiệm vụ mới, người chơi phải tự dò theo các hướng dẫn của các thông tin được cung cấp khá mơ hồ. Tuy cốt truyện khá hay và lôi cuốn nhưng điều đó vẫn chưa thể hiện được hết cái "lõi" của X3R. Game còn cho phép người chơi xây căn cứ riêng cho mình - các căn cứ sẽ tự động hoàn thành trong khi người chơi có thể tự do làm nhiệm vụ. Để có một căn cứ hùng mạnh, nâng cấp trang thiết bị cho phi thuyền, người chơi cần có nhiều tiền bằng cách mua bán, trao đổi các loại khoáng sản hay chiếm các đoàn tàu vận chuyển.

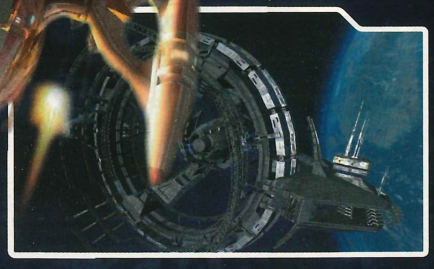
Với việc mua bán, trao đổi khoáng sản, người chơi có khả năng làm giàu rất nhanh chóng, nhưng cần phải trang bị tốt để có thể đối phó với các "pirates", không tặc luôn ẩn nấp đâu đó, sẵn sàng ra tay cướp bóc khi có điều kiện thích hợp nhất. Ban đầu, người chơi nên buôn bán qua lại ở khu vực Boron, đây là khu vực an toàn vì được tuần tra khá cẩn thận. Khi đã quen cách chơi và được trang bị tốt, người chơi nên buôn bán ở các vùng xa hơn như Paranid để có thể thu được lợi nhuận cao hơn. Ngoài việc mua bán để làm giàu, bạn có thể có thêm đồng minh và bè bạn nhờ giao thương với các cư dân hành tinh khác. Các đồng minh sẽ ra tay cứu giúp khi bạn gặp sự cố nếu có thể, đặc biệt là bạn có thể mua các loại trang bị hay vũ khí thuộc loại "khủng" chỉ dành cho "người nhà".

X3R đã sử dụng engine hoàn toàn mới so với trước đây nên hình ảnh được thể hiện rất đẹp. Bạn có thể thấy được ánh sáng phản chiếu từ Trái Đất chạy dài trên các phi thuyền khổng lồ, hay các vụ nổ "hoành tráng" khi phi thuyền va vào thiên thạch. Âm nhạc trong game khá phong phú: khi mạnh mẽ, tạo cảm giác hưng phấn cho người chơi trong lúc chiến đấu, khi lại là những bản nhạc êm dịu "hộ tống" bạn bay lang thang qua các hành tinh với chế độ "auto pilot".

Nếu thực sự đam mê thể loại mô phỏng đòi hỏi tính thử thách cao thì X3R là một lựa chọn hoàn toàn đúng đắn cho các game thủ khó tính nhất. Tuy nhiên, cần phải có một máy cấu hình tương đối cao để có thể cảm nhận hết cái hay của game; liệu bạn có xử lý được "sát thủ" phần cứng X3 Reunion.

TRUNG HIẾU





THÔNG TIN GAME

Phát triển: Egosoft
Thể loại: Mô phỏng
Phát hành: Deep Silver
ESRB: Teen
Ngày phát hành: 7/6/2006

Cấu hình tối thiểu: P4 1,7GHz; RAM 512MB; VGA 128MB; HDD 4GB; Windows 2000/XP; 1 DVD.
Cấu hình đề nghị: P4 2,4GHz; RAM 1GB; VGA 256MB.
Cấu hình thử nghiệm: AMD Athlon 64 3000+; RAM 1GB; VGA 256MB ATI X600Pro.

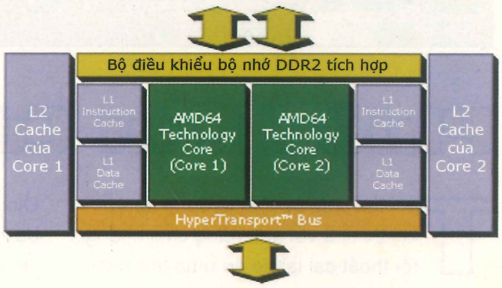
Socket AM2

Make a smarter choice.

AMD

Dòng vi xử lý AMD (Socket AM2) là một bước tiến mới của thế hệ bộ vi xử lý AMD K8 lừng danh. Bộ vi xử lý dùng Socket AM2 không những tiếp tục duy trì khả năng xử lý mạnh mẽ mà còn giảm đáng kể lượng điện năng tiêu thụ, tích hợp thêm những công nghệ mới nhất, giúp đưa bộ máy của bạn đạt đến đỉnh cao sức mạnh xử lý đa nhiệm, vượt qua mọi giới hạn trong game và đồng thời đáp ứng đến tuyệt vời các nhu cầu giải trí đa phương tiện hằng ngày trong gia đình.

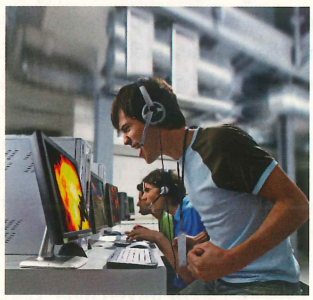
Direct Connect Architecture (Kết nối trực tiếp):
Bộ vi xử lý (CPU) trao đổi dữ liệu trực tiếp với tất cả các thành phần của hệ thống như bộ nhớ RAM, các thiết bị xuất nhập mà không phải qua một bước trung gian nào. Với bước đột phá của công nghệ "Siêu truyền" (**HyperTransport**) và "Tích hợp điều khiển RAM trực tiếp" (**Intergrated Memory Controller**) nằm ngay trong CPU, AMD đã vứt bỏ hoàn toàn hiện tượng "thắt cổ chai" khi xử lý dữ liệu, các ứng dụng đều được thực thi đồng thời mà không có bất kì sự trì hoãn nào. Hiện nay, các nền tảng li xử lý khác vẫn chưa giải quyết được hiện tượng "thắt cổ chai" này.



DDR2 Technology (Hỗ trợ bộ nhớ DDR2):
Việc sử dụng đế cắm (socket) AM2 đã giúp người sử dụng có nhiều sự lựa chọn hơn thông qua việc hỗ trợ đầy đủ bộ nhớ DDR2. Bộ nhớ DDR2 có giá rẻ, băng thông lớn và tốc độ vượt trội hơn so với thế hệ DDR trước đây, nhất là lại được kết hợp với AMD - nền tảng sử dụng tài nguyên RAM cực tốt. DDR2 kết hợp với "Bộ điều khiển RAM" trong CPU AMD sẽ tạo nên băng thông trao đổi dữ liệu cực lớn (hơn 20,8Gb/s), không hệ thống nào so sánh được.

AMD Athlon64 X2/FX (Socket AM2): hỗ trợ DDR2-400/533/667/800
AMD Sempron/Athlon64 (Socket AM2): hỗ trợ DDR2-400/533/667

AMD Digital Media Xpress (Cực mạnh về đồ họa):
Cung cấp đầy đủ các tập lệnh multimedia mới nhất, đặc biệt là tập lệnh 3D Now! độc quyền và đặc trưng của AMD. Người sử dụng sẽ bước vào một môi trường đồ họa, video, DVD, âm nhạc... và đặc biệt là Game 3D cao cấp với cảm giác trung thực hơn, chi tiết hơn, rực rỡ hơn, sống động hơn.



AMD Virtualization (Công nghệ ảo hóa):
Công nghệ ảo hóa cho phép người sử dụng có thể dùng cùng lúc nhiều hệ điều hành trên một máy đơn, gia tăng khả năng bảo mật hệ thống. Tính năng này đặc biệt hữu ích với giới lập trình các lập trình viên có thể phát triển, thử nghiệm sản phẩm của mình với nhiều hệ điều hành khác nhau, chuyển đổi qua lại ngay tức thì và toàn bộ sức mạnh hệ thống luôn được khai thác trực tiếp, đầy đủ. Công nghệ này được tích hợp trong tất cả các dòng CPU AMD Athlon64/Athlon64 X2/Athlon64 FX.

Energy Efficient (Tiết kiệm điện năng):
Vấn đề tiết kiệm điện năng luôn được AMD chú trọng. Những thế hệ bộ vi xử lý trước đây tiêu thụ điện đã ít, nay lại còn ít hơn nữa với dòng sản phẩm CPU tiết kiệm điện mới (Energy Efficient). Lượng điện tiêu thụ giảm từ 30% đến hơn 60% nếu so với thế hệ cũ. Với công suất tiêu thụ 35W, Energy efficient AMD Athlon64 X2 hiện nay là bộ vi xử lý 2 nhân tiết kiệm điện nhất thế giới.
Kế thừa công nghệ AMD **Cool'n'Quiet** trước đây, bộ vi xử lý AMD có thể tự động hạ thấp tốc độ xử lí khi không có nhu cầu.
Công nghệ **Cool'n'Quiet** qua kiểm nghiệm thực tế đã tỏ ra hiệu dụng trong việc giảm thiểu tối đa mức tiêu thụ điện năng, giúp hệ thống chạy thật êm mượt khi thực thi các tác vụ, đồng thời giải nhiệt hiệu quả. Với bộ máy sử dụng AMD, bạn sẽ cảm nhận được một môi trường làm việc thật sự yên tĩnh, thông thoáng.

AMD Live ! (Thế giới giải trí số):
Được tích hợp sẵn trong tất cả các bộ vi xử lý AM2, biến máy tính của bạn thành phương tiện giải trí số thông dụng của gia đình thời nay.
Máy tính với AMD Live ! có thể đáp ứng tất cả nhu cầu giải trí của mọi người.
(AMD Live ! được sử dụng cùng hệ điều hành Windows Media Center hoặc Windows Vista)

Sản phẩm CPU AMD Socket AM2 được hỗ trợ bởi hầu hết các loại bo mạch chủ nổi tiếng như Asus, MSI, Gigabyte, ECS, ASRock, Abit, DFI, Foxconn, Biostar, EPoX... và các hãng chipset như nVIDIA, ATI, VIA, SiS, ULi...
Để biết thêm thông tin chi tiết, bạn có thể truy cập website: http://www.amd.com

SẢN PHẨM CÓ BÁN TẠI CÁC ĐẠI LÝ TIN HỌC TRÊN TOÀN QUỐC.

Tất cả sản phẩm CPU AMD được phân phối từ SILICOM đều có Phiếu Bảo Hành và Chứng Nhận Sản Phẩm chính hiệu

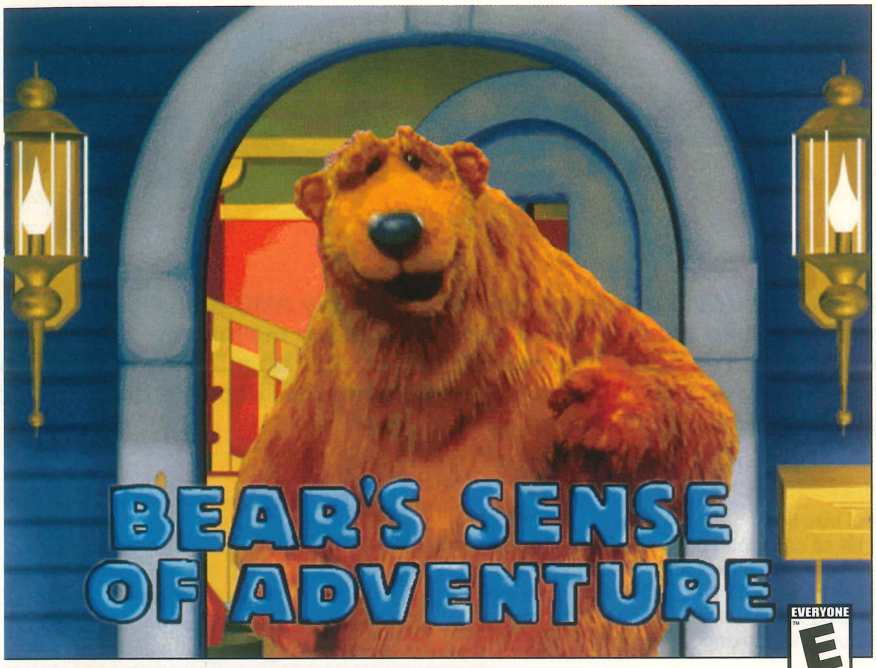
- Có phiếu bảo hành, người tiêu dùng sẽ được hưởng các chính sách ưu đãi, bảo hành, hậu mãi từ SILICOM.
- SILICOM sẽ không chịu trách nhiệm với tất cả các trường hợp không có phiếu bảo hành của SILICOM

Hệ thống trung tâm bảo hành và tư vấn sản phẩm AMD tại Việt Nam:

SàiGòn	HàNội	Đà Nẵng
5 Bến Vân Đồn, Q4	5 Quốc Tử Giám	190 Hải Phòng
ĐT: (08) 9433038	ĐT: (04) 7323232	ĐT: (0511) 750300

Email: amd@silicom.com.vn
Tư vấn online YM: amd_online_from_silicom@yahoo.com
MSN: amd_from_silicom@hotmail.com

Authorized Distributor
SILICOM Group



Trong ngôi nhà xanh xinh xắn có chú gấu nâu cùng những người bạn tinh nghịch.

Phiêu Lưu Cùng Gấu Nâu

Thời tiết cuối hè thật là đỏng đảnh, khi thì oi ả với ánh nắng chói chang rồi thoắt cái lại ào ào mưa trút nước. Sau những chuyến vui chơi cùng gia đình, đây là thời gian để các bạn nhỏ chuẩn bị bước vào năm học mới. Các bạn nhỏ hãy tiếp tục tận hưởng những ngày hè còn lại ít ỏi của mình đi nhé, chú gấu nâu dễ thương trong game Bear's Sense of Adventure sẽ vui chơi cùng các bạn. Tuy "hơi cũ" nhưng mới có tại thị trường Việt Nam nên chúng tôi vẫn muốn ưu ái giới thiệu cho các bậc phụ huynh và các em.

Dựa trên show truyền hình "Bear in the Big Blue House", Knowledge Adventure đã xây dựng thành game Bear's Sense of Adventure. Chú gấu nâu thân thiện cùng với bạn bè của anh ta sẽ chỉ cho các bạn nhỏ cách khám phá, nhận biết thế giới quanh mình bằng những kỹ năng như quan sát, nghe, ngửi, nếm và cảm nhận của chú gấu.

Bước vào ngôi nhà xanh xinh đẹp bạn sẽ được chào đón bởi nhiều kế hoạch của gấu nâu và bạn bè. Chuột Tutter muốn bạn giúp trang hoàng lại cái hang ấm cúng ở một góc nhỏ trong nhà bếp. Còn gấu nhỏ Ojo đang cần bạn giúp xây một ngôi nhà bé xinh cho cô bạn gái Snowbear. Treelo lại muốn mời bạn nghe những giai điệu du dương êm ái của anh ấy. Khoan! khoan! chưa hết, còn gấu nâu và hai anh chàng tím ngắt Pip và Pop nữa nhé. Công việc giúp đỡ các bạn thật là bận rộn phải không nào?

Công việc chính của các bạn nhỏ là sẽ đi tìm các đồ vật bị thiếu để giúp mọi người hoàn thành kế hoạch của mình. Mỗi khi làm xong một nhiệm vụ, gấu nâu lại tặng cho bạn một quyển sách có ghi lại những việc bạn đã giúp đỡ mọi người. Chỉ cần rà chuột trong khắp các phòng ốc của ngôi nhà, khi nào có dấu hiệu bàn chân màu vàng hiện lên thì nhấp vào đó nhé, có thể các bạn sẽ nhặt được đồ vật bị đánh rơi hoặc là khám phá những game mini hay tuyệt.

Thanh đồ dùng phía dưới màn hình có nhiệm vụ giúp đỡ các bạn nhỏ trong quá trình chơi. Muốn thoát game bạn hãy chọn hình mặt trăng tròn mũm mĩm, muốn xem đã nhận được mấy phần thưởng nhiệm vụ hãy chọn hình quyển sách, hình cái rổ là nơi chứa những đồ vật các bạn nhặt được đấy...

Game được xây dựng theo phong cách vừa hát vừa diễn tả điệu bộ cùng với màu sắc tươi sáng sẽ không làm các em nhàm chán. Tuy nhiên do game sử dụng tiếng Anh nên các vị phụ huynh nên chơi cùng để hỗ trợ thiên thần nhỏ của mình làm nhiệm vụ được dễ dàng hơn. Hãy cùng xắn tay áo giúp gấu nâu và những người bạn tinh nghịch trong Bear's Sense of Adventure đi nào các bạn nhỏ!

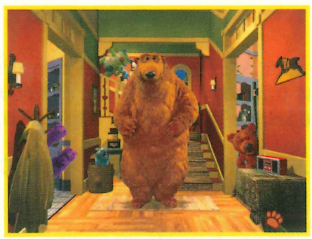
THY ANH

THÔNG TIN GAME

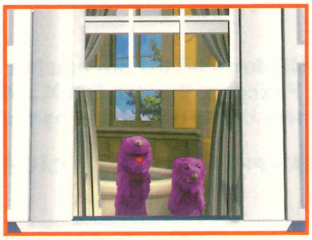
Phát triển: Knowledge Adventure **Thể loại:** Game thiếu nhi
Phát hành: Knowledge Adventure **ESRB:** Everyone
Ngày phát hành: 1999

Cấu hình tối thiểu: Pentium 90GHz; RAM 16MB; HDD 4KB; Windows 98/95/2000/XP.
Cấu hình đề nghị: PIII 800MHz; RAM 128GB.

Thanh đồ dùng tiện lợi.



Chà chà ... Giúp ai trước đây?



Pip và Pop tím ngắt nè!

Nhiều minigame hấp dẫn.

Trang trại thú vị

Trong khi các đồng nghiệp như Rockstar, Capcom bất chấp mọi lời chỉ trích để kiếm những khoản lợi kếch xù từ việc kinh doanh những sản phẩm làm xôn xao dư luận như Dead Rising, Grand Thief Auto, Man Hunt, THQ có lẽ chọn chủ trương ôn hòa hơn khi cho ra đời game phiêu lưu, vui nhộn dựa trên phim cùng tên của hãng Nickelodeon.

Mọi chuyện được bắt đầu khi Archie, thành viên mới của trang trại Barnyard vừa đặt chân đến đây. Tất nhiên, trong cương vị là thành viên mới, Archie cần phải thể hiện mình thông qua việc tiếp nhận nhiệm vụ như giúp chàng heo vui tính Pig làm món bánh táo khoái khẩu; phụ giúp cô gà mái Hanna tìm các quả trứng bị thất lạc, hay cùng chú lừa Miles đuổi bọn chồn hương tinh nghịch chuyên đánh cắp rau quả ở ngoài đồng...

Từ việc hoàn thành tốt các nhiệm vụ trên, Archie sẽ tạo được niềm tin và thiện cảm từ các cư dân chung sống ở nông trại. Đến lúc này, Archie có thể so găng cùng các láng giềng lân cận khác để tham gia các trò chơi hấp dẫn như nhảy ống nước "Mud Jumpers", đua xe đạp vượt địa hình. Ngoài ra, Archie có thể trổ tài làm nhân viên pha chế tại hộp đêm Barnyard hay làm vài cơ bi-a với chú chó Duke kiêu ngạo. Trong quá trình tranh tài, tùy vào trình độ thể hiện, một hệ thống đánh giá sẽ xếp loại bạn theo nhiều hạng khác nhau như Bad Luck, Good, Star… Thành tích này sẽ được so sánh với những anh tài xung quanh khu vực Barnyard.

Với mỗi tấm huân chương "Star" nhận được, danh tiếng của Archie sẽ ngày càng cao và có thể "ngang nghiên" nhận lời thách đấu từ các cao thủ ẩn danh khác. Ngoài ra, cơ hội này sẽ giúp bạn rộng đường trở thành tân vô địch "Champion Barnyard" của khu vực trang trại. Bên cạnh đó, bạn có thể giúp Archie mở thêm các trang bị, trò chơi nhỏ hấp dẫn tại quầy hàng chuyên mở về khuya "Gopher Underground" của chàng chuột chũi Joey.

Đồ họa trong Barnyard tuy chưa đạt đến mức vẹn toàn như các trò chơi cùng loại - ví dụ Sly Cooper, Ratchet and Clank nhưng cũng làm người chơi hài lòng. Game thể hiện tốt các cử chỉ sinh động, ngộ nghĩnh của các nhân vật như tướng chạy đủng đỉnh và khuôn mặt nghệt ra mỗi khi trầm ngâm suy nghĩ của Archie, dáng đi ưỡn vai rất điệu nghệ của anh gà trống Root, ánh mắt dò xét và ra vẻ của chú chó Duke... Khắp nơi vang lên là những giai điệu trong trẻo của nhạc đồng quê vui nhộn, phấn khích.

Nếu bạn từng có suy nghĩ cuộc sống chốn thị thành thật ảm đạm và nhàm chán, hãy về trang trại Barnyard đổi gió. Đặc biệt đây là trò chơi giải trí nhẹ nhàng có nội dung hay, phù hợp với mọi giới và mọi lứa tuổi, những điểm rất khó tìm ở phần mềm các trò chơi đang có trên thị trường.

NGỌC KHUÊ

THÔNG TIN GAME

Phát triển: THQ
Phát hành: THQ
Ngày phát hành: 1/8/2006
Thể loại: Phiêu lưu
ESRB: Everyone
Hệ máy: PS2

WARPATH

CUỘC VIỄN CHINH

THÔNG TIN GAME

Phát triển: Digital Extremes
Phát hành: Groove Games
Ngày phát hành: 18/7/2006
Số người chơi: 1-16
Thể loại: Phiêu lưu
ESRB: Teen
Hệ máy: XBox, PC

Việc Pariah ra mắt không thành công vào tháng ba năm ngoái không khiến bộ đôi Digital Extremes và Groove Games vội nản chí vì chỉ không lâu sau đó, dự án mới Warpath được chính thức công bố. Tuy nhiên, trái ngược hoàn toàn với Pariah, ngay từ những đoạn trailer và demo chơi thử đầu tiên, Warpath đã nhận được phản hồi thiếu tích cực từ phía các game thủ. Dù vậy, trò chơi cũng tiếp tục dừng chân tại XBOX và cả hệ PC vào ngày 18/07 vừa qua.

Điểm lạ đầu tiên của trò chơi là thay vì dùng phim 3D hay các hoạt cảnh sống để dẫn dắt cốt truyện, Warpath lại sử dụng thủ pháp khá lỗi thời là trích dẫn những đoạn giới thiệu dài dòng kèm theo ảnh minh họa nghèo nàn. Câu chuyện của Warpath có thể vắn tắt như sau: trong hệ thống ngân hà Kaladi có một hành tinh vô danh, nơi đây được xem là thiên đường bởi vẻ đẹp và nguồn tài nguyên phong phú của nó. nỗi khao khát trở thành chủ nhân của hành tinh trên khiến các cuộc tranh chấp diễn ra thường xuyên giữa các phe phái khác nhau. Chủng người Ohm (kết hợp giữa máy móc và hóa học) muốn khai thác tài nguyên của hành tinh này; người Kovos lại muốn bảo vệ nó vì theo họ đây chính là vùng đất thiêng của tổ tiên để lại; Human Coalition lại đơn giản muốn đây trở thành quê hương của mình sau khi đặt chân đến…

Tuy nhiên, kết quả của việc phân chia các phe nhóm tự trị để người chơi tùy chọn ban đầu khi bước vào chiến dịch đơn thật đáng thất vọng. Ngoại trừ hình dạng bên ngoài được thiết kế khác nhau để nhìn vui mắt và trang bị vũ khí ban đầu có khác nhau đôi chút, những chủng tộc mà bạn chọn lựa đều không có điểm khác biệt rõ ràng nào, nếu không muốn nói là rập khuôn nhau hoàn toàn! Ngoài hai vũ khí chính mặc định, các chàng lính của mỗi bên tham chiến đều được trang bị chung lưỡi dao Vibro và thiết bị kích nổ từ xa. Các loại vũ khí trong Pariah trước đây được các nhà sản xuất sử dụng lại và chỉ thay tên gọi là các Smart Shells rớt ra từ xác của đối phương.

Nếu bạn mong chờ việc thưởng thức trò chơi theo cách phân cảnh với các tình tiết truyện đan chéo nhau như Pariah có lẽ sẽ thất vọng. Bởi chế độ Single Player mà trò chơi đề cập chỉ là phần giao đấu với các "bot" do máy điều khiển y chang phần Pratice trong mục chơi mạng, với các chế độ chơi quen thuộc như Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag, và Front Line Assault được "xào đi xào lại". Không chỉ rập khuôn về vũ khí, phong cách chơi mà đến cả những chiếc xế trong game cũng được sao chép khá "trắng trợn" từ Pariah. Điển hình như Razorback thực chất chỉ là Bogie (Pariah), chiếc jeep quen thuộc được trang bị ụ súng máy trên đầu. Tương tự, Hornet chỉ là tên gọi khác của chiếc Wasp trước đây.

Thiếu sáng tạo về cách chơi, âm và sắc, trò chơi thực sự đáng thất vọng khi nó không những không vượt được đàn anh mà còn có dấu hiệu thụt lùi bởi những đa giác gồ ghề thiếu sức sống và phần lồng âm thực hiện theo kiểu được chăng hay chớ. Có lẽ nhìn vào Warpath, người ta dễ hiểu lầm đây chỉ là bản "mod" do các fan làm hơn là sự thực mười mươi sản phẩm của Digital Extremes tên tuổi từng góp sức trong Unreal Tournment 2003 trước đây.

HUỲNH MINH TẠO

Tên game: Kirby: Squeak Squad
Thể loại: Platform
Phát triển: Hal
Phát hành: Nintendo
Ngày phát hành: 04/12/2006
ESRB: Đang đợi đánh giá

KIRBY SQUEAK SQUAD

QUẢ BÓNG SIÊU NHÂN

Sau khi thoát khỏi lời nguyền của mụ phù thuỷ Drawcia, Vương Quốc Mộng Mơ lại gặp rắc rối bởi băng đảng Chuột Chít gồm những tên trộm xảo quyệt. Không biết từ đâu tấm bản đồ kho báu lại lọt vào tay băng trộm này và chúng đang săn lùng ráo riết những báu vật chôn vùi dưới lòng đất. Vị anh hùng Kirby của chúng ta một lần nữa phải hoá thân thành quả bóng hồng béo ú và sử dụng cây bút ma thuật để thu hồi kho báu trước khi băng trộm tìm ra tung tích của nó.

So với phiên bản Kirby: Curse Canvas (KCC) gần đây thì Kirby: Squeak Squad (KSS) có một số thay đổi nho nhỏ trong gameplay. Dễ nhận thấy nhất là phong cách chơi trong phiên bản mới đã nghiêng về dạng platform nhiều hơn với sự kết hợp giữa các phím D-pad và bút cảm ứng thay vì chỉ sử dụng bút như trước đây. Người chơi sẽ dùng các phím mũi tên để di chuyển Kirby và nhảy, ăn tiền bằng các nút còn lại. Khi Kirby cần hoá phép hay dùng kỹ năng cũng là lúc bút cảm ứng vào cuộc. Như vậy sẽ dễ dàng điều khiển nhân vật chính hơn vì không phải ai cũng có thể sử dụng bút thuần thục, giảm thiểu nguy cơ Game Over vì lỡ tay vẽ sai đường cho Kirby rơi tòm xuống hố.

Những ưu điểm hấp dẫn KCC đều được giữ lại và phát huy đến mức cao nhất trong KSS. Đặc biệt kỹ năng biến hình của Kirby được nâng cấp trở nên mạnh mẽ hơn. Kirby có thể hấp thụ sức mạnh của đối thủ bằng cách nuốt chúng vào bụng và biến sức mạnh đó thành vũ khí của riêng mình. Các kỹ năng này càng trở nên quan trọng hơn vì khả năng ảnh hưởng đến môi trường xung quanh nên sẽ là chìa khoá quan trọng để vượt qua các chướng ngại vật. Ví dụ, kỹ năng Băng không chỉ đóng băng đối thủ mà còn đóng băng hồ nước giúp Kirby có thể đi qua dễ dàng; tương tự kỹ năng Lửa để đốt cháy dây leo, kỹ năng Kiếm để mở đường xuyên bụi rậm.

Sau khi nuốt một đối thủ, kỹ năng của Kirby sẽ được trữ trong màn hình thứ hai để tiện kích hoạt khi cần thiết. Đồng thời các kỹ năng có thể lồng ghép bằng cách rê kỹ năng này chồng lên kỹ năng kia, tạo ra một kỹ năng hoàn toàn mới. Chẳng hạn, ghép hai kỹ năng Cứu Thương sẽ tạo ra một khoai tây thần kì có thể phục hồi hoàn toàn máu của Kirby. Nintendo bật mí rằng sẽ có những kỹ năng bí mật hết sức đặc biệt và mạnh mẽ dành cho những ai chịu khó tìm tòi, khám phá và cộng thêm một chút may mắn nữa.

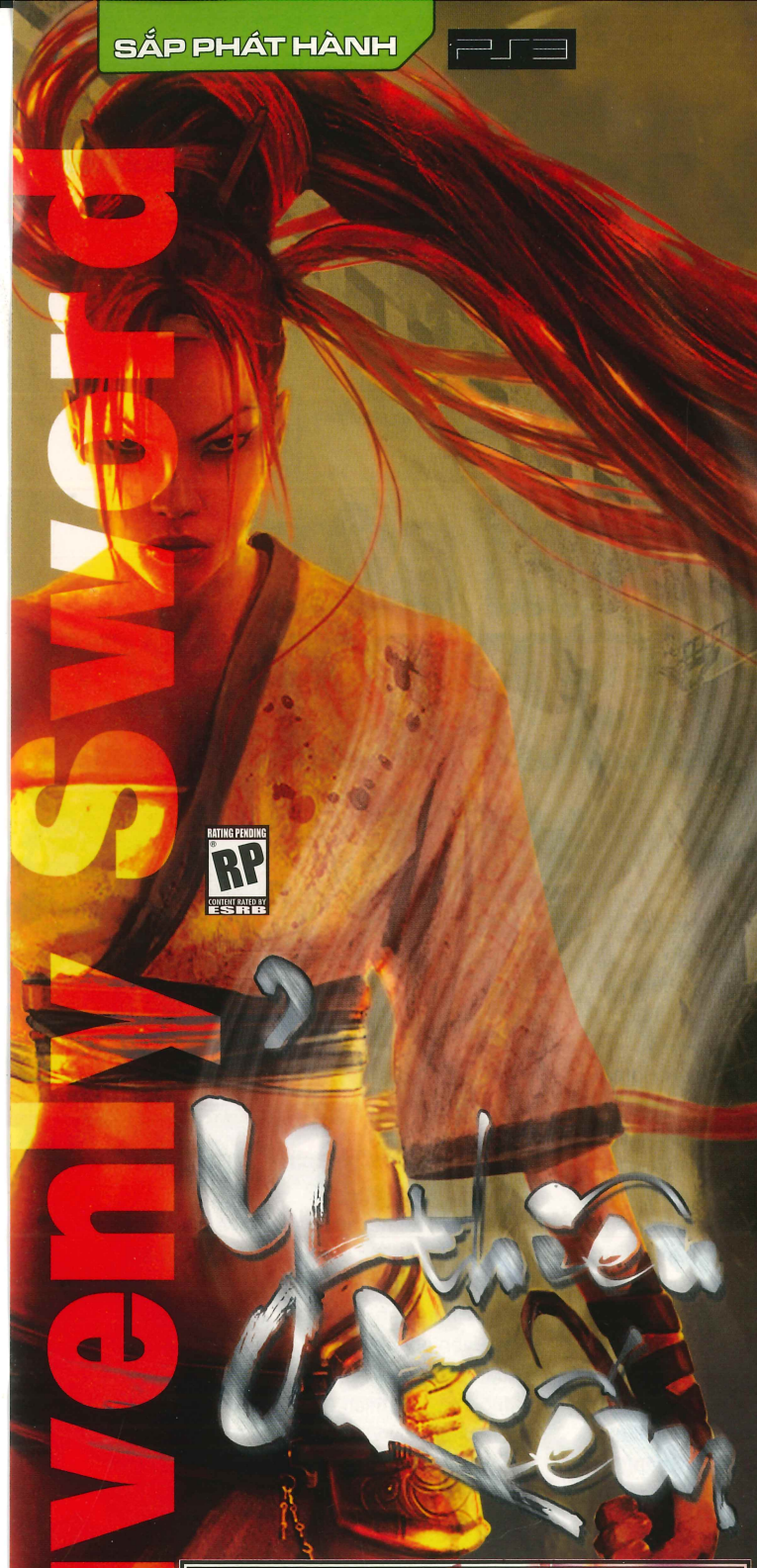
Phần hình ảnh của KSS tiếp tục giữ nguyên phong cách vui nhộn, tươi sáng rất đáng yêu, phù hợp với những game thủ nhỏ tuổi hay yêu thích các nhân vật hoạt hình nhí nhảnh. Ngoài nhân vật chính hồng hào, mũm mĩm, các nhân vật còn lại kể cả nhân vật phản diện đều trông rất dễ thương, ngay cả băng Chuột Chít gồm toàn những con chuột màu xanh to gấp năm lần Kirby mặc áo ngắn cũn cỡn lộ cả chiếc rốn lồi! Trên đường đi còn có chuột chũi, gấu... được vẽ ngộ nghĩnh đến mức nếu bắt gặp, người chơi chỉ muốn leo lên đầu chúng mà ngồi!

Trò chơi sẽ được phát hành rộng rãi vào mùa Giáng Sinh cuối năm nên đây sẽ là món quà dễ thương dành cho các em thiếu nhi và các game thủ say mê nhân vật siêu nhân tròn vo này. Tất nhiên, nếu người được tặng chưa có máy Nintendo DS để chơi thì tốt nhất chúng ta nên tặng họ... cả game lẫn máy để cùng nhau thưởng thức trò chơi vui nhộn khó cưỡng lại này!

NGUYỄN VIẾT XUÂN

Heavenly Sword

"HEAVENLY SWORD CHỈ LÀ MỘT TRONG SỐ NHỮNG TRÒ CHỦ CHỐT ĐƯỢC SONY ĐEM RA "LÒE" ĐỐI THỦ, CHỨNG TỎ SỨC MẠNH MỘT CHÍN MỘT MƯỜI VỚI XBOX 360 VÀ HỨA HẸN MỘT TRẬN ĐẤU GAY CẤN, QUYẾT LIỆT GIỐNG NHƯ PS2 VÀ XBOX NĂM XƯA VẬY."



Một điều đáng ngạc nhiên là trong khi Microsoft đang ngồi ngạo nghễ đếm lợi nhuận từ con át chủ bài XBOX 360 vội vã tung ra năm ngoái thì Sony lại chẳng "mảy may" bày tỏ thái độ sốt sắng. Phải chăng thành công quá sức tưởng tượng của PS2 khiến họ đinh ninh PS3 cũng sẽ tiếp tục rót tiền vào túi họ mà không cần tốn xu teng quảng cáo? Không ai rõ, nhưng một khi thời điểm PS3 ra mắt đã gần kề thì cũng là lúc thích hợp để chúng ta điểm qua vài gương mặt game tiêu biểu cho hệ máy đã được Sony đặt cược rất lớn này.

Bên cạnh những game nhất định được phát triển cho PS3 vốn có duyên nợ với Sony từ thời PS1 như Metal Gear Solid, Resident Evil hay Devil May Cry còn có khá nhiều game được "hứa hôn" cho PS3 ngay từ khi còn nằm trên bản thiết kế. Trò chơi điển hình mà ta đang nói tới là Heavenly Sword (HS), một trò chơi hành động góc nhìn người thứ ba, với lời hứa từ nhà sản xuất sẽ là một siêu phẩm tổng hợp những yếu tố hành động xuất sắc nhất của God of War, DMC, Inuyasha hoặc có thể là cả một phần của Ninja Gaiden nếu bác Bill Gates không phiền để chúng ta đem ra so sánh.

Giống như tên gọi của trò chơi, game xoay quanh những biến cố đến từ thứ vũ khí linh thiêng mang tên Heavenly Sword (Ỷ Thiên Kiếm). Tương truyền đây là món bảo vật thuộc về một vị thần có sức mạnh vô song và được một bộ tộc phương Đông tôn thờ, gìn giữ qua hàng ngàn năm. Cho đến khi bộ tộc này bị đội quân của một tên bạo chúa tàn phá, xâm chiếm, cô gái trẻ Nariko quyết định liều mình sử dụng thanh kiếm báu để đánh đuổi bọn giặc. Với sức mạnh vô biên của thanh kiếm kết hợp với võ công thượng thừa của mình, Nariko đã nhanh chóng chặn đứng làn sóng tấn công của kẻ thù. Tuy nhiên, do thanh kiếm có nguồn gốc thuộc về một vị thần nên khi được một người bình thường sử dụng, nó sẽ từ từ hút cạn sinh khí của người đó cho đến chết. Nariko cũng không là ngoại lệ. Do đó, bằng mọi giá, Nariko phải vừa chấm dứt chiến tranh, vừa phải trả thanh kiếm về đúng vị trí của nó trước khi quá muộn.

Như đã nói, chỉ có thể miêu tả HS bằng ba từ "hành động, hành động và hành động" nên lối chơi, vũ khí của nhân vật

chính phải được ưu tiên hàng đầu. Trong đó, mấu chốt của toàn bộ gameplay nằm ở thanh kiếm Heavenly Sword. Thực chất đây là một cặp kiếm nhưng khi sử dụng sẽ biến thành ba hình thái khác nhau. Mỗi hình thái có một uy lực khác nhau và ảnh hưởng đến những chiêu thức liên hoàn cũng như chiến thuật khi áp dụng đối với từng đối thủ. Ở trạng thái bình thường hay còn gọi là Speed Stance, Heavenly Sword là hai thanh kiếm độc lập có tốc độ ra đòn chớp nhoáng và liên tục, rất có lợi thế khi tấn công những đối thủ đơn lẻ hay khi cần tấn công bất ngờ, đánh nhanh, rút nhanh.

Khi hai thanh kiếm đó chập làm một thì được gọi là trạng thái Power Stance. Đây là trạng thái đạt mức sát thương cao nhất nhưng ở trạng thái này kiếm rất to và nặng nên tốc độ xuất chiêu khá chậm và chỉ đánh được những đoạn ngắn. Power Stance hoàn toàn không phù hợp khi đương đầu với số đông vì nếu bạn chưa kịp vung kiếm thì đối thủ khắp bốn phía xông vào "tẩm quất" cho lăn quay rồi! Bù lại, với những cú nện như trời giáng, Power Stance là đối thủ đáng gờm khi cần đối phó với hàng phòng thủ bằng giáp kiên cố hay những tên địch dai sức nhất.

Trạng thái cuối cùng của Heavenly Sword là Range Sword. Trạng thái này cũng giống Speed Sword nhưng linh động hơn ở chỗ hai thanh kiếm được nối dài ra bằng một đoạn xích quấn quanh tay Nariko. Fan của God of War chắc chắn sẽ rất thích Range Sword bởi cách sử dụng nó hoàn toàn quen thuộc như khi họ dùng cặp Blade of Chaos của Kratos vậy. Hơn thế nữa, cách ra đòn vun vút biến hoá không ngừng của Range Sword càng làm cho Heavenly Sword vốn đã linh động lại càng linh động hơn. Tuy sát thương kém hơn hẳn hai trạng thái trước nhưng Range Sword lại có tầm sát thương rất rộng, bao quát từ trước ra sau, trên không lẫn dưới đất nên là lựa chọn số một khi phải chọi nhiều đối thủ cùng lúc.

Đồng thời, do PS3 được hỗ trợ cơ chế xử lý tác động vật lý từ phần cứng nên gameplay của HS càng thêm đa dạng và sáng tạo trong cách đánh, tuỳ theo khả năng kết hợp của người chơi theo cá tính riêng của mình. Chẳng hạn, bạn chuyển sang chế độ Range Sword vung kiếm tóm lấy một đối thủ, ném hắn vào toán lính đang lao tới hoặc dùng bàn, ghế, gạch, đá hay bất kì thứ gì tương tác được đều có thể trở thành vũ khí trong tay bạn... Ngoài Heavenly Sword, trò chơi còn cung cấp đủ loại vũ khí khác nhau mà bạn có thể "dùng tạm" như giáo, mác, kiếm và các vũ khí hạng nặng lấy được từ phía đối phương như súng thần công hay những hoả lực khác có thể giật tung màn hình của bạn lên...

Bạn đang thắc mắc trong một trò chơi hành động như vậy, liệu đối thủ có ngu ngốc đứng yên cho người chơi "luyện ngón" không? Hoàn toàn không. Ngược lại, nhà sản xuất đã dành sự ưu ái đặc biệt cho trí tuệ nhân tạo (AI) sau khi đã hoàn thành phần gameplay của HS vì đối thủ càng thông minh sẽ càng kích thích người chơi. Mỗi đối thủ trong game đều có trí thông minh riêng nên chúng biết né đòn, đỡ và tìm cơ hội phản công sau mỗi cú đánh của bạn. Khi di chuyển theo từng tốp, chúng sẽ hợp thành nhóm và cố gắng phối hợp lẫn nhau, áp dụng chiến thuật làm rối trí người chơi... Thú vị ở chỗ đối thủ của bạn không còn vô tri vô giác hoạt động theo mã lệnh lập trình sẵn nữa mà chúng có tâm tư tình cảm và phối hợp với nhau rất ăn ý - nếu một tên tấn công bạn ngã xuống đất, những tên còn lại sẽ reo hò cổ vũ để lên tinh thần. Ngược lại nếu bạn tiêu diệt một đối thủ có quan hệ thân thiết với tên khác, hắn sẽ hoá điên và lăn xả vào bạn để trả thù; nếu thấy bạn quá mạnh, chúng sẽ dè chừng, không lao vào tấn công mà quan sát tìm sơ hở...

Ngoại trừ việc nhà sản xuất thiết kế nhân vật Nariko hơi "khác người" (với mái tóc đỏ dài đến mức có thể quấn quanh người cô ta vài vòng), rõ ràng chúng ta có thể bỏ hàng giờ chỉ để ngồi ca tụng về đồ hoạ của game. Ngay cả nhà sản xuất Ninja Theory cũng rất mạnh miệng khi tuyên bố sẽ tìm mọi cách để xoá nhòa ranh giới giữa phim và game. Nói cách khác, game sẽ không có những đoạn cut-scene mà theo họ là vô cùng nhàm chán, thay vào đó, người chơi sẽ không tài nào phân biệt được đâu là phim và đâu là game. Hình ảnh chi tiết cao trong game được dựng theo thời gian thực và các cảnh đánh đấm được thiết kế theo những góc quay tuân thủ nguyên tắc khi làm phim Hollywood! Thoạt nghe có vẻ tuyên bố trên hơi "phiêu" nhưng nếu nghĩ kỹ một chút thì không phải là không có lý nếu chúng ta từng xem qua những đoạn demo game PS3 hớp hồn trong các kì hội chợ. Và nếu kỹ thuật đã cho phép thì tại sao nghệ thuật lại có thể hạn chế chúng? Nhất là khi sức mạnh thực sự của PS3 vẫn còn là một ẩn số.

Từ lúc sinh ra cho đến nay, XBOX 360 và PS3 đã được hai ông lớn giao phó sứ mệnh trở thành kình địch trên mặt trận giải trí số tương lai. Không chỉ "choáng" nhau về mặt cấu hình mà cả hai còn "ganh" nhau cả về mức độ hoành tráng của các trò chơi hạng top. Đối với PS3 đây chỉ là bước khởi đầu, trong khi anh bạn XBOX 360 đã có mặt trên thị trường gần một năm. Nhưng rõ ràng, chừng nào PS3 còn được Sony "ém" thì chừng đó trận đấu còn chưa ngã ngũ. Trò chơi HS chỉ là một trong số những trò chủ chốt được Sony dem ra "loè" đối thủ. Còn trong tương lai trận sẽ thật sự đấu gay cấn, quyết liệt giống như PS2 và XBOX năm xưa!

ĐẠI NGHĨA
gamemasterdalat@yahoo.com

SẮP PHÁT HÀNH

Tên game: Tam Quốc Chí Online
Thể loại: MMORPG
Phát triển: Userjoy Technology
Phát hành: Asiasoft Vietnam
Cấu hình: CPU PIII 500Mhz, RAM 128MB, VGA 16MB, HDD 1GB, OS Win98/Me/20000/XP
Ngày phát hành: Q4/2006
ESRB: Teen

The Legend of Three Kingdoms online

Giới hâm mộ chắc hẳn không xa lạ gì đối với tiểu thuyết lịch sử, một kiệt tác văn học cổ điển "Tam Quốc Diễn Nghĩa" của tác giả La Quán Trung, Trung Quốc. Hầu như mỗi người chúng ta từ già đến trẻ ai cũng biết các nhân vật Lưu Bị, Tào Tháo, Tôn Quyền... và các trận chiến hào hùng, cùng mưu lược cao thâm của các dũng tướng và quân sư tài ba của ba nước Thục, Ngụy, Ngô. Tác phẩm văn học này đã tạo cảm hứng cho nhiều sản phẩm giải trí, điện ảnh và ngay cả một số game offline trên PC. Sắp tới đây người hâm mộ dòng game Tam Quốc Chí và game online sẽ được dịp cùng lúc thỏa mãn các sở thích của mình.

Người chơi game sẽ vào vai một hào kiệt sống trong bối cảnh loạn lạc, khi tướng lĩnh ở các châu, quận chinh phạt lẫn nhau, tranh giành quyền lực. Trong game, các nhân vật có thể thu nạp và rèn luyện binh sĩ để tham gia vào các trận công thành chiến. Điểm khác biệt lớn so với các game online hiện có trên thị trường là nội dung chơi mang đậm tính chiến thuật. Người chơi có thể chiêu mộ khá đông binh sĩ, lại còn phải rèn luyện để lính trở nên tinh nhuệ, sắp xếp đội hình để nâng cao tính chiến thuật... Ví như cung thủ nên đứng ở vị trí nào khi phối hợp với kị binh và bộ binh, điều này hoàn toàn phụ thuộc vào bạn. Nếu tính toán sai lầm, hậu quả cho đoàn quân của bạn chắc cũng không khó đoán. Hãy chuẩn bị tinh thần vì các trận công thành diễn ra liên tục và thường xuyên như từng hơi thở của game! Tam Quốc Chí có thể sẽ trở thành lựa chọn hàng đầu của game thủ thích kiểu chơi đối đầu trực tiếp với người chơi khác (PVP, PK). Thời loạn, hào kiệt trong game bắt buộc phải chiến đấu hàng ngày, hàng giờ... Phần thưởng của người chiến thắng không chỉ là vinh quang, danh tiếng của từng trận chiến mà còn là chiến lợi phẩm thiết thực như của cải, châu báu từ các châu, quận; người nắm giữ thành sẽ được toàn quyền chi phối các lợi ích kinh tế của thành đó, quản lý việc giao thương - một mục tiêu rất hấp dẫn và nguyên nhân của các trận chiến liên miên.

Người chơi sẽ chứng kiến sự tái hiện sinh động bối cảnh lịch sử của thời kỳ Tam Quốc với bản đồ toàn Trung Quốc rộng lớn cùng toàn cảnh các thành trì. Ngoài ra, chúng ta sẽ có dịp gặp lại hầu hết các nhân vật lịch sử tiếng tăm lừng lẫy như Tào Tháo, Lưu Bị, Quan Vũ, Trương Phi, Hoàng Trung... Quan trọng hơn, người chơi có cơ hội khẳng định tên tuổi của chính mình và biết đâu trong thế giới ảo của Tam Quốc Chí, bạn là vua một cõi với quân đội và triều đình riêng. Viễn cảnh thật hấp dẫn nhưng để đạt được thì không phải dễ tí nào, bạn phải chiến thắng, và chiến thắng liên tục.

Game "Tam Quốc Chí" sắp phát hành là một game có tính lịch sử và rất được hâm mộ tại các quốc gia lớn ở châu Á như Trung Quốc, Đài Loan, Hồng Kông...

Hiện tại Asiasoft đang gấp rút tiến hành các bước chuẩn bị kỹ lưỡng để "Tam Quốc Chí" sớm ra mắt người hâm mộ vào khoảng tháng 10 tới. Các bạn quan tâm có thể theo dõi những thông tin mới nhất được cập nhật liên tục tại trang web *http://www.tqc.net.vn.*

THANH BÌNH

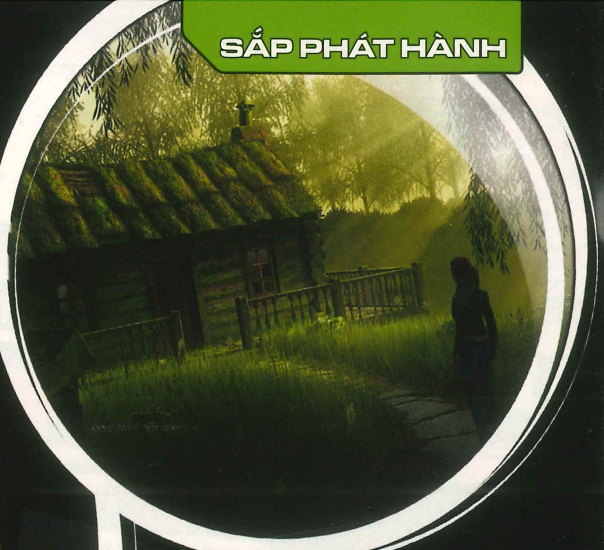
Tên game: Secret Files: Tunguska
Thể loại: Phiêu lưu

Phát triển: Fusionsphere Systems
Phát hành: Dreamcatcher Interactive

Ngày phát hành: T9/2006
ESRB: Đang đợi đánh giá

Secret Files: TUNGUSKA

Bí ẩn TUNGUSKA



MẤT TÍCH KỲ LẠ

Tunguska thuộc Siberia là nơi nổi tiếng bởi sự kiện một thiên thạch va vào bề mặt trái đất để lại một vệt dài nhẵn nhụi vào năm 1908. Đây là nơi thu hút các khoa học gia đến nghiên cứu tìm hiểu, khám phá những bí ẩn của vũ trụ bao la huyền bí. Nhà khoa học Vladimir Kalenkov cũng là một trong những người bị vùng đất này mê hoặc, ông đã đến đây và đột ngột biến mất không dấu vết.

Phát hiện sự mất tích kỳ lạ này, Nina Kalenkov quyết định lên đường tìm kiếm dấu vết của người cha thân yêu sau khi không nhận được sự giúp đỡ nào từ phía cảnh sát. Đồng hành với cô còn có anh chàng Max Gruber hào hiệp - đồng nghiệp của giáo sư Vladimir. Họ đi khắp thế giới lần tìm dấu vết của người mất tích và dường như mọi nghi vấn đều tập trung vào Tunguska.

SECRET FILES: TUNGUSKA RA ĐỜI

Dựa theo hiện tượng kỳ lạ xảy ra tại Tungguska vào tháng 7/1908, Fusionsphere Systems đã xây dựng game Secret Files: Tunguska, đây là dạng game nhấn và trỏ chuột quen thuộc, góc nhìn người thứ ba. Người chơi vào cuộc bằng cách tìm kiếm thu thập đồ vật và giúp Nina giải các câu đố.

Nếu bạn đã từng chơi game Keepsake - học viện phép thuật do Wicked studio sản xuất, ắt hẳn sẽ không cảm thấy lạ lẫm với hệ thống trợ giúp trong game. Tuy nhiên, với Secret Files bạn sẽ chỉ nhận được những gợi ý và... gợi ý, ví dụ: nên tìm đồ vật đó ở khu vực nào hay nên kiểm tra các vật "khả nghi" nào để cuộc hành trình của Nina không bị gián đoạn. Sẽ không có việc bạn nhờ hệ thống giải giúp câu đố như đã từng gặp trong Keepsake. Điều này làm tăng thêm sự thú vị và nhẹ nhàng của game khi chơi, bởi nếu hệ thống có trợ giúp để cuộc chơi liền mạch thì cũng có thể tạo ra "hiệu ứng phụ" - tạo cho người chơi thói quen xấu khi lệ thuộc vào sự giúp đỡ, làm mất đi sự thú vị kiên nhẫn tìm tòi.

DU HÀNH QUANH THẾ GIỚI

Theo chân hai người bạn đồng hành, Nina và Max Gruber đã cùng nhau đi khắp nơi trên thế giới, lần theo những dấu vết của nhà khoa học Vladimir Kalenkov bị mất tích bí ẩn và vì thế người chơi có cơ hội chiêm ngưỡng cảnh đẹp của Berlin, Moscow, Cuba, Trung Quốc... và có nhiều việc đang chờ bạn giải quyết ở đó. Được đánh giá là có cốt truyện và các câu giải đố xuất sắc, giao diện thân thiện dễ dùng, hơn thế đây là một trong những tựa game được Adventure Company giới thiệu tại E3, The Secret Files: Tunguska rất xứng đáng với sự chờ đón của các fan thể loại game phiêu lưu tìm đường!

Bạn có thể tìm thêm thông tin về game tại *www.tunguska-game.com*

THY ANH

JTF JOINT TASK FORCE

RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB

Tên game: Joint Task Force | **Sản xuất:** Most Wanted, HD Interactive | **Ngày phát hành:** 12/9/2006
Thể loại: Chiến thuật | **Phát hành:** Sierra Entertainment | **ESRB:** Đang đợi đánh giá

Năm 2008, các quốc gia nhóm G8 bắt tay nhau sáng lập ra tổ chức Joint Task Force (JTF), tương tự như lực lượng Gìn Giữ Hòa Bình Liên Hiệp Quốc, để tiến hành giải cứu con tin tại Somali. Tất cả chiến dịch của JTF sẽ được chỉ huy bởi vị tướng tài ba O'Connell và bạn có thể sử dụng bất kỳ hero nào trong suốt quá trình chơi. Các hero có khả năng yêu cầu không lực oanh kích một cứ điểm hay xin chi viện bộ binh trong vài trường hợp. Tuy nhiên, bên cạnh việc "lăn xả" để giành phần thắng trong tất cả trận đánh, bạn phải luôn đảm bảo được sự an toàn tính mạng cho O'Connell.

Người hâm mộ thể loại game phiêu lưu nhập vai trực tuyến cũng sẽ nhận ra nhiều hứng khởi mới từ JTF. Dù các chiến trường chỉ tập trung vào lực lượng JTF, nhưng cách chơi trực tuyến sẽ cho phép bạn kiểm soát 1 trong 2 nhóm quân khác. Một nhóm xuất phát từ một quốc gia không rõ tên tuổi ở vùng Balkan và sở hữu nhiều đơn vị quân hơn, trong khi nhóm còn lại chuyên lén lút phá hoại các công trình và khí tài của đối phương.

Ngoài lối chơi multiplayer thông thường, JTF cũng hỗ trợ tính năng chơi co-op trực tuyến hoặc trên mạng LAN, cho phép 2 người chơi chia sẻ tài nguyên và cùng điều khiển các đơn vị quân - điều này thường không có trong hầu hết các game chiến thuật thời gian thực.

The Sims 2 Pets

Tên game: The Sims 2: Pets | **Sản xuất:** Maxis
Thể loại: Mô phỏng | **Phát hành:** EA Games

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

Microsoft Flight Simulator X

Tên game: MS Flight Simulator X | **Sản xuất:** MS Game Studios | **Ngày phát hành:** 3/10/2006 (Mỹ)
Thể loại: Mô phỏng | **Phát hành:** MS Game Studios | **ESRB:** Everyone

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Tiếp nối xêri game mô phỏng lái máy bay Flight Simulator lừng danh từ những năm 1982, Microsoft hy vọng sẽ tạo ra một "trang sử" mới cho dòng game này với phiên bản Flight Simulator X. Tất cả đều được cải tiến đáng kể trong MSFS X, từ buồng lái thật chi tiết cho đến hơn 50 nhiệm vụ bay và đặc biệt là tính năng phóng to camera để quan sát không gian bên ngoài cũng như mặt đất ở dạng hình ảnh 3D (giống như khi bạn sử dụng Google Earth vậy!). Với MSFS X, bạn được mặc sức điều khiển "con chim sắt" của mình khám phá những vùng trời bao la (game cung cấp hơn 24 triệu đường bay) trong nhiều điều kiện thời tiết khác nhau và luôn được cập nhật liên tục từ 5.000 trạm khí tượng trên toàn thế giới (nếu máy tính của bạn đang nối mạng Internet).

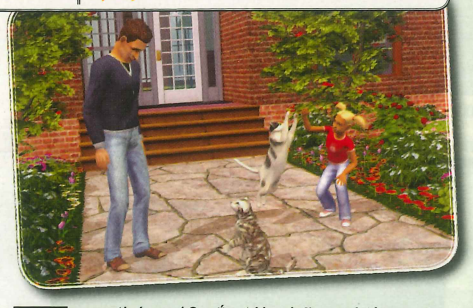
AGE TH

Tên game: Age of Empires III: The WarChiefs
Thể loại: Chiến thuật

RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB

WarChiefs bổ sung vào cuộc chiến giành quyền kiểm soát Tân Thế Giới giữa các quốc gia châu Âu trong Age of Empires III với sự hiện diện của 3 nhóm quân thổ dân da đỏ mới là Iroquois, Sioux và Aztects; các bản đồ "ngẫu nhiên" mới và vài nội dung mới cho nền văn minh châu Âu hiện hữu. Bản mở rộng này tập trung hơn vào nền văn minh châu Âu trong AoE III, qua đó, mỗi quốc gia sẽ được trang bị thêm vài tính năng mới như các đơn vị tình báo có thể thăm dò bản đồ và theo dõi căn cứ của đối phương. Người chơi có thể nâng cấp các đơn vị tình báo này bằng cách thu nhận những sát thủ mới

Ngày phát hành: 17/10/2006 (riêng PSP là tháng 11/06)
ESRB: Teen | **Hệ máy:** PC/PS2/GameCube/DS/Gameboy Advance/PSP



Trong tháng 10 sắp tới, những ai từng yêu thích công tác quản lý một đại gia đình với trò chơi The Sims 2 sẽ có cơ hội bổ sung 2 loài vật cưng là chó và mèo vào danh sách nhân vật của mình. The Sims 2: Pets sẽ xuất hiện dưới dạng một bản mở rộng dành cho PC, trong khi trên các hệ máy console khác game sẽ được phát hành như một bản đầy đủ.

The Sims 2: Pets sẽ cung cấp tính năng Create-A-Pet, mà EA hứa hẹn sẽ mở rộng sang nhiều loại vật nuôi trong nhà khác cũng như cho phép người chơi tùy chọn bề ngoài và tính khí của chúng, từ thông minh và dịu dàng cho đến ngờ nghệch và cẩu thả.

Với phiên bản trên PC, các chú thú cưng của bạn có thể đảm đương những công việc bình thường như vệ sĩ, kinh doanh hay làm dịch vụ. Không những thế, bạn có thể tự tay tạo ra những vật nuôi riêng như Labradoodle, Puggle và Schnoodle.

Sản xuất: Ensemble Studios | **Ngày phát hành:** 10/10/2006 (Mỹ)
Phát hành: MS Games Studios | **ESRB:** Đang đợi đánh giá

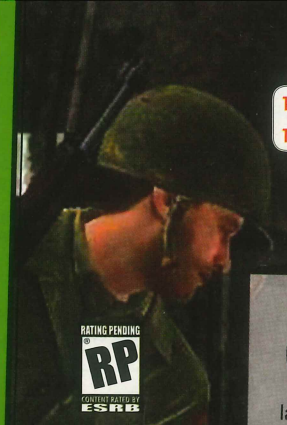
F EMPIRES III WARCHIEFS

từ mẫu quốc (Home City) để điều khiển chúng tấn công và phá hoại các mục tiêu của đối phương. Cũng như trong AoE III, bạn có thể yêu cầu quân tiếp viện, tài nguyên, công nghệ đặc biệt mới...

Ngoài ra, AoE III: The WarChiefs cũng giới thiệu một số lãnh thổ mới trên vùng đất Nam và Bắc Mỹ như Northwest hay Andes. Như trước đây, tất cả đều là những bản đồ được tạo ra ngẫu nhiên, nhưng mỗi bản đồ sẽ có những thuộc tính cụ thể tùy thuộc vào vùng lãnh thổ.

Tên game: Call of Duty 3 | **Sản xuất:** Treyarch | **Ngày phát hành:** Q4/2006
Thể loại: Hành động | **Phát hành:** Activision | **ESRB:** Đang đợi đánh giá

CALL OF DUTY 3



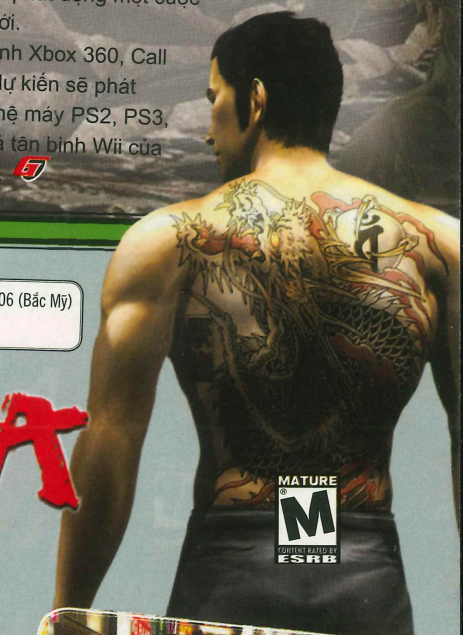
Cuối năm ngoái, Call of Duty 2 đã một phen làm mưa làm gió trên 2 đấu trường PC và Xbox 360 với những trận đánh khốc liệt ở vùng đất Normandy (Pháp). Một lần nữa, nước Pháp lại phải chịu cảnh bom đạn giày xéo khi quân đội đồng minh gồm Mỹ, Anh, Canada và Ba Lan mở chiến dịch quét sạch bè lũ phát xít khỏi vùng đất này.

Vẫn là cách hành động như trong Call of Duty 2, chạy và bắn trong suốt quá trình làm nhiệm vụ, nhưng nhà sản xuất Trayarch đã đem vào Call of Duty 3 vài thay đổi. Và những thay đổi sẽ xuất hiện khi người chơi cố gắng "né" một vùng do quân địch kiểm soát hay lén lút trườn người xuyên qua một tòa nhà đã bị gài bom. Ngay khi bước qua một cánh cửa, người chơi sẽ hoàn toàn bất ngờ bởi một tên lính Đức núp sẵn đâu đó "chộp" lấy nòng súng và bắt đầu một trận đấu vật. Ngoài ra, người chơi còn có thể nhìn xuyên một tòa nhà (dù chỉ trong giây lát) và sau đó là phát động một cuộc tấn công mới.

Bên cạnh Xbox 360, Call of Duty 3 dự kiến sẽ phát hành cho hệ máy PS2, PS3, PSP và cả tân binh Wii của Nintendo.

Tên game: Yakuza | **Sản xuất:** Sega | **Ngày phát hành:** 5/9/2006 (Bắc Mỹ)
Thể loại: Hành động | **Phát hành:** Sega | **ESRB:** Mature

YAKUZA



Nếu như Godfather, True Crime: Streets of L.A hay New York City dẫn dắt người chơi thâm nhập vào guồng máy của băng nhóm mafia được điều hành bởi Bố Già Don Vito Corleone hay một thế giới tội ác ngầm tại Mỹ, thì Yakuza - game phiêu lưu hành động mới nhất trên hệ máy PS2 của Sega - lại chọn thành phố Tokyo (Nhật Bản).

Bạn sẽ vào vai Kiryu Kazuma, một cựu thành viên Yakuza (mafia Nhật) vừa được giải thoát khỏi bản án tù 10 năm, vô tình gánh vác trọng trách bảo vệ một cô gái hiện đang nắm giữ chìa khóa của một kho tài sản kếch xù - mục tiêu của nhiều băng nhóm tội phạm.

Khác với các game hành động khác, Yakuza tập trung vào lối đánh tay không "1 chọi 1" hơn là sử dụng vũ khí. Kazuma có thể kết hợp một loạt động tác di chuyển khác nhau để "hạ gục" nhiều đối thủ, cũng như bằng cách sử dụng các đồ chơi nhặt được trên đường đi (ống nước, xe đạp và bảng chỉ đường)...

Liệu thành phố Tokyo có thật sự bị náo động vào tháng 9 này, hãy chờ xem!

SUPREME COMMANDER

Tên game: Supreme Commander	**Sản xuất:** Gas Powered Games	**Ngày phát hành:** Q1/2007
Thể loại: Chiến thuật	**Phát hành:** THQ	**ESRB:** Đang đợi đánh giá

Khá im hơi lặng tiếng kể từ cuối năm 2005, Gas Powered Games đã "úp mở" rằng trò chơi thể loại chiến thuật thời gian thực Supreme Commander chắc chắn sẽ được trình làng vào quý 1/2007. Khi những bài preview được đăng lên các website game hàng đầu trong năm 2005, Supreme Commander đã gây nên một cơn sốt trong giới game thủ say mê tựa Total Annihilation lừng danh (1997) của bậc thầy trong làng game RTS, ngài Chris Taylor.

Supreme Commander sẽ đưa người chơi đến với thế giới của tương lai (những năm 2680), cùng sự biến mất bí ẩn của hành tinh Seraphim II. Cũng từ thời điểm này, trái đất dần mất liên lạc với các hành tinh xung quanh. Với 3 phe gồm Liên Minh Địa Cầu Thống Nhất, người máy Cybran và tộc người ngoài hành tinh Aeon, các trận chiến trong Supreme Commander chắc chắn sẽ rất khốc liệt do tất cả đều được trang bị đến tận răng những loại vũ khí và phương tiện chiến tranh của thế kỷ "tên lửa". Không những thế, với tài tưởng tượng siêu hạng, Chris Taylor còn đem vào Supreme Commander những bản đồ khổng lồ, những cách thức di chuyển đầy bất ngờ của các nhân vật (hay chủng quân) và đặc biệt là phong cách RTS thực sự mang tính "chiến lược".

Trong lúc chờ đợi đến quý 1/2007 để hòa mình vào một cuộc Thiên Hà Đại Chiến mới, bạn có thể xem lại bài giới thiệu Supreme Commander trên TGG 11/2005 hay tham khảo trực tuyến tại địa chỉ *www.pcworld.com.vn/G0511_32.*

MAELSTROM

Tên game: Maelstrom	**Sản xuất:** Codemasters	**Ngày phát hành:** T9/2006 (Mỹ)
Thể loại: Chiến thuật	**Phát hành:** KD Vision	**ESRB:** Đang đợi đánh giá

Maelstrom lấy bối cảnh thế giới vào năm 2050, một vụ va chạm giữa trái đất và một hành tinh nhỏ đã tạo ra một vùng nước xoáy tại vùng Bắc Thái Bình Dương. Từ đó, các hòn đảo trong khu vực lần lượt chìm dần xuống lòng đại dương và trái đất bắt đầu hứng chịu những trận lũ lụt vô cùng tàn khốc.

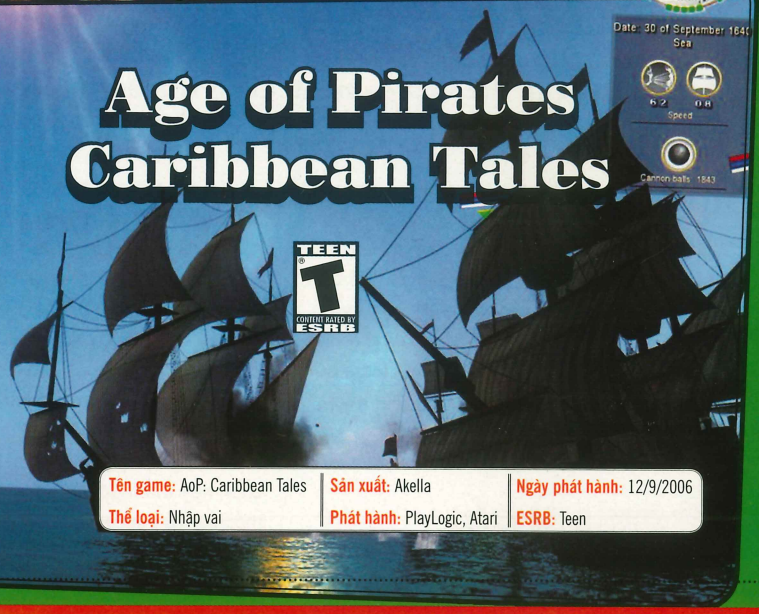
Game sẽ xoay quanh cuộc chiến của 3 phe chính là Remmants, Acension và Hai-Genti để bảo vệ tương lai của trái đất cũng như giành quyền kiểm soát thế giới. Những người sống sót sau trận "hồng thuỷ" kinh hoàng ấy đã hợp nhau lại để chiến đấu dưới sự dẫn dắt của phe Remmants và sĩ quan James Buchanon, chống lại Acension, tộc người "hi-tech" được trang bị những vũ khí tối tân nhất luôn nung nấu mưu đồ biến thế giới này trở thành một xã hội "không tưởng". Được lãnh đạo bởi tỷ phú Arlan Khan, quân đội Acension hùng mạnh hơn và sở hữu nhiều công nghệ chiến tranh hiện đại hơn Remmants, nhưng do chính sách cai trị quá hà khắc nên nhiều người đành phải quay lưng với phe này. Bên cạnh 2 nhóm người này, trong Maelstrom còn có Hai-Genti, tộc người "kỳ quái" đến từ hành tinh Proxima Centauri đang tìm kiếm một "ngôi nhà" mới trên trái đất.

Game có được tất cả thành phần quen thuộc của 1 game RTS như 3 phe đối nghịch nhau, thu thập tài nguyên, xây dựng căn cứ, sản xuất lực lượng chiến đấu và các anh hùng. Tuy nhiên, điểm độc đáo trong Maelstrom là bạn có thể "điêu khắc" vùng đất theo ý riêng. Mỗi anh hùng có khả năng gây lũ, đóng băng hoặc đổ mưa như trút nước xuống một vùng chơi, và điều này đem đến một gameplay thú vị hơn. Ví dụ, bạn có thể dùng một cơn lũ để quét sạch quân địch, và rồi đóng băng một cái hồ nước để "gói gọn" chúng vào đó. Nếu tồn tại một con sông giữa bạn và sự chiến thắng, loại lựu đạn "làm bay hơi" độc đáo sẽ nhanh chóng loại bỏ cản trở này, biến lòng sông thành một con đường thênh thang cho bạn.

15 GAME SẮP PHÁT HÀNH HẤP DẪN NHẤT

Tên Game	Phát hành	Thể loại	Ngày phát hành	Hệ máy
Gothic 3	Aspyr	Nhập vai	Tháng 9/2006	PC
The Ship	Mindscape	Hành động	Tháng 9/2006	
Maelstrom	Codemasters	Hành động	Tháng 9/2006	
Microsoft Flight Simulator X	MS Games	Mô phỏng	3/10/2006	
Neverwinter Night 2	Atari	Nhập vai	17/10/2006	
Medieval 2: Total War	Sega	Chiến thuật	Tháng 11/2006	
World of Warcraft: The Burning Crusade	Blizzard	Nhập vai	Q4/2006	
Warhammer: 40,000: Dawn of War: Dark Crusade	THQ	Chiến thuật	Q4/2006	
Bomberman: Act Zero	Hudson	Hành động	29/8/2006	XBOX 360
Gears of War	MS Games	Hành động	12/11/2006	
WWE SmacDown! Vs. RAW 2007	THQ	Hành động	Q4/2006	
Halo 3	MS Games	Hành động	2007	
Okami	Capcom	Phiêu lưu	19/9/2006	PS2
Drangon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2	Atari	Hành động	Tháng 10/2006	
Sega Genesis Colection	Sega	Hành động	07/11/2006	

Age of Pirates Caribbean Tales



Tiếp tục khai thác đề tài cướp biển vùng Caribê, Age of Pirates: Caribbean Tales đưa người chơi cùng Blaze, một tên hải tặc khét tiếng, đến với những chuyến phiêu lưu tìm kiếm kho báu cũng như hợp nhất Tân Thế Giới. Khi bắt đầu chơi, có lẽ bạn cần liên minh với quân Anh, Tây Ban Nha, Pháp, Hà Lan cũng như những nhóm hải tặc, thương nhân hay buôn lậu khác; nhưng cuối cùng bạn phải tìm mọi cách để tiêu diệt chúng (một cách hành xử theo đúng phong cách cướp biển!).

Với phần đồ họa 3D được chăm chút kỹ lưỡng và gameplay có nhiều thay đổi mang tính đột phá, hy vọng rằng những trận chiến "nghẹt thở" trong AoP: Caribbean Tales sẽ là điểm nóng trong tháng 9 này.

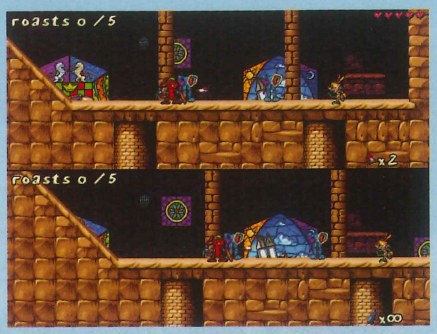
Tên game: AoP: Caribbean Tales | **Sản xuất:** Akella | **Ngày phát hành:** 12/9/2006
Thể loại: Nhập vai | **Phát hành:** PlayLogic, Atari | **ESRB:** Teen

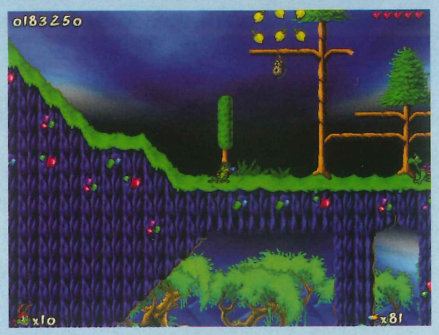
Tên game: Jazz JackRabbit 2
Thể loại: 2D Platform

Phát triển: Epic Games
Phát hành: Gathering

Ngày phát hành: 31/07/ 98
ESRB: Teen

Cấu hình: Pentium 90MHz; RAM 16MB; VGA 2MB; HDD 45MB; Win 95/98/ME/2000/XP; 1CD.





Nếu là fan của thể loại game đi cảnh truyền thống, chắc chắn Jazz Jackrabbit 2 sẽ không làm bạn thất vọng.

Mọi chuyện bắt đầu khi "thiên tài" rùa Devan Shell chế tạo thành công cỗ máy thời gian, có khả năng đưa mọi thứ ngược về thời tiền sử, nhằm thực hiện mưu đồ đen tối thay đổi quá trình tiến hóa để tạo ra một thế giới không có loài thỏ. Trước nguy cơ bị xóa sổ khỏi Trái Đất, thỏ Jazz cùng người em trai của mình là Spaz lên đường tìm kiếm và tiêu diệt Devan Shell hung ác.

LỐI CHƠI ĐƠN GIẢN

Jazz Jackrabbit 2 (JJ2) là một game flatform theo dạng đi cảnh (side-scrolling) nên bạn phải điều khiển nhân vật vượt qua các chướng ngại vật, tiêu diệt đối phương và tìm đường để qua màn. Giống các game platform khác, trong suốt quá trình chơi, bạn hãy cố gắng "ăn" thật nhiều item trên đường đi như các loại đá quý, hoa quả để tăng điểm (cải thiện vị trí trong bảng xếp hạng). Ngoài ra, bạn cần thu thập các đồng xu vàng và bạc để có cơ hội khám phá nhiều kho đồ ăn bí mật trong game.

Bạn được chọn 1 trong 2 nhân vật là Jazz hoặc Spaz để tham gia cuộc hành trình, mỗi nhân vật có chung các kỹ năng thiết yếu như chạy nhanh, phóng mình từ trên cao và đặc biệt Jazz có thể bay lơ lửng trên không trung bằng cách xoay tít đôi tai của mình (hệt như máy bay trực thăng lên thẳng vậy), trong khi Spaz nổi bật với khả năng nhảy đúp (double-jump) giúp dễ dàng vượt qua các chướng ngại vật trên đường đi. Bạn cũng có thể đổi nhân vật (từ Jazz sang Spaz, hay ngược lại) bằng cách đập các hộp chứa đồ gặp trên đường đi.

Ngoài cách diệt đối phương bằng cách đạp lên đầu chúng giống như khi chơi "hái nấm" Mario, 2 chàng thỏ của chúng ta còn có khả năng sử dụng đến 12 loại vũ khí, từ khẩu Blaster không bao giờ hết đạn đến súng phun lửa hay rocket (JJ2 là game flatform cung cấp nhiều loại vũ khí nhất). Game còn cung cấp các vòng bảo vệ hay một con vẹt để bay theo hỗ trợ người chơi. Và dĩ nhiên, bạn sẽ không thể nào sở hữu được tất cả vũ khí khi bắt đầu chơi, hãy thu thập chúng trong mỗi màn, và mỗi loại vũ khí chỉ có tác dụng với một con trùm nhất định.

Ở mỗi màn chơi, bạn phải trải qua từ 3 đến 4 cảnh nhỏ với nhiều cạm bẫy và đối thủ luôn chực chờ, do vậy hãy tận dụng tối đa mọi khả năng và vũ khí để vượt qua chúng và tiếp tục "chinh chiến" với tên trùm ở cuối mỗi màn, game có đến 9 con trùm tương ứng với mỗi màn chơi. JJ2 đòi hỏi sự khéo léo và nhanh nhẹn nên tốt nhất là bạn nên sử dụng gamepad.

Ngoài gameplay thú vị, game còn đem đến phần đồ họa sinh động cùng những bản nhạc sôi động. Dù chỉ là game 2D nhưng Gathering đã đem vào JJ2 các tông màu sáng rất bắt mắt cùng sự đa dạng về cảnh quan trong các màn chơi, góp phần không nhỏ đem lại thành công cho game; ngoài ra còn phải kể đến các hành động "tếu táo" của Jazz hoặc Spaz khi không được người chơi điều khiển trong một thời gian ngắn - đặc trưng của game platform.

HẤP DẪN HƠN VỚI MULTIPLAYER

Ngoài phần chơi đơn cuốn hút, bạn còn có thể rủ thêm bạn bè cùng tham gia vì JJ2 hỗ trợ tính năng multiplayer hấp dẫn qua mạng LAN hay Interenet (lên đến 32 người). Khi chơi trên cùng một máy với chế độ Splitscreen (hỗ trợ tối đa 4 người chơi), để phân biệt giữa các người chơi, game cho phép bạn thay đổi màu da, súng của các nhân vật. Chế độ chơi nhiều người có các mục chơi quen thuộc ở game hành động bắn súng góc nhìn người thứ nhất (FPS) như Cooperative (phối hợp để vượt qua các màn trong mục chơi đơn), Battle (tiêu diệt lẫn nhau), Race (ai về đích trước), Treasure hunt (ai thu thập được nhiều tiền hơn) hay Capture the flag (mục chơi quen thuộc trong game FPS, người chơi phải lấy những lá cờ của đối thủ đem về căn cứ của mình, người lấy được nhiều cờ nhất sẽ thắng cuộc).

Tăng thêm phần hấp dẫn cho mục Multi là các màn chơi được thiết kế riêng, giúp giảm phần nhàm chán sau khi đã "no nê" với mục chơi đơn. Ngoài ra, game còn cho phép bạn dễ dàng chỉnh lại các màn chơi hay tạo mới hoàn toàn một màn chơi cho riêng mình.

CỘNG ĐỒNG JJ2

Dù đã xuất hiện khá lâu (tháng 07/98) nhưng JJ2 vẫn còn "sức hút" rất mạnh và điều này được thể hiện qua việc cộng đồng người chơi JJ2 đã lập nên các trang web như *www.jazzjackrabbit.net* hay *www.jazz2online.com*. Tại đây, bạn có thể tham gia các diễn đàn, trao đổi kinh nghiệm, và biết đâu đó bạn sẽ nhận được lời mời "nhập cuộc" từ một đồng môn JJ2 nào đó bên kia bờ đại dương thì sao!

Nhìn chung, với lối chơi nhẹ nhàng và vui tươi, Jazz Jackrabbit 2 đem đến cho bạn những phút xả "xì-trét" thật thoải mái.

NGUYỄN THANH MINH

Tên game: Hugo Cannon Cruise
Thể loại: Hành động

Phát triển: ITE
Phát hành: ITE

Ngày phát hành: 01/10/2004
ESRB: Everyone

Cấu hình: PII 450MHz; RAM 64MB; VGA 32MB; HDD 500MB; Windows 98/ME/2000/XP; 1 CD.

Hugo BẮN TÀU

Với sự góp mặt của chú lùn Hugo, chương trình "Vui cùng Hugo" trên màn ảnh nhỏ của HTV7 đã được rất đông các em nhỏ hào hứng đón nhận. Rồi các tựa game chơi trên PC như Hugo Bukkazoom! (xem TGG tháng 8/2004) lần lượt được nhiều bậc phụ huynh mua về cho con em mình giải trí. Từ lúc ấy đến nay cũng đã được 2 năm...

Cơn bão Hugo

Ít ai biết rằng "bão Hugo" chưa "tan" ở đó và còn rất nhiều cuộc phiêu lưu khác của chú lùn này cũng khá hấp dẫn. Điển hình là Hugo: CannonCruise (HCC), tuy phát hành từ 2004 song vừa có mặt tại Việt Nam.

Cuộc phiêu lưu HCC có gì mới? Hugo sẽ đưa bạn tới vùng biển Bắc Âu, khu vực thuộc quyền kiểm soát của lực lượng "quỷ biển" Viking. Người Viking không hề tỏ ra hiếu khách mà còn trở thành những đối thủ đáng gờm. Các chiến hạm trang bị súng đại bác hạng nặng cùng những trụ bắn đá bất khả xâm phạm của họ sẵn sàng nhấn chìm kẻ lạ mặt xuống đại dương dù chẳng có một lý do chính đáng nào.

Nâng tầm độ khó

Do HCC sử dụng các phím W, S, A, D điều khiển việc di chuyển, đồng thời dùng chuột để tấn công nên dễ dàng nhận ra phiên bản này mang dáng dấp của thể loại hành động. Đây là một yếu tố khác biệt với các phiên bản trên truyền hình, khiến các thao tác phức tạp hơn một chút và cũng đòi hỏi nhanh tay hơn một chút mới bắt kịp được diễn biến của trò chơi. Có lẽ, thời điểm thích hợp nhất để các em nhỏ chuyển sang chơi thể loại hành động là khi đã chơi qua HCC!

Ngoài điểm thiên về tính hành động như trên, bối cảnh mà game xây dựng cho từng màn chơi cũng nhấn mạnh một đặc điểm khác: tính khôn ngoan. Hiển nhiên khi đối đầu trực tiếp với từ 3 chiến thuyền của địch trở lên cùng một lúc, khả năng khiến Hugo "chìm xuồng" không phải là thấp. Đó còn chưa kể đến những chiếc chuyên "đánh lén" từ phía sau, sẵn sàng bồi thêm nhiều phát đạn trí mạng, xuất hiện khi bạn vừa diệt xong một mục tiêu quan trọng nào đó. Hy vọng bạn sẽ giúp Hugo bình tĩnh điều khiển chiếc thuyền vượt qua "khổ nạn".

Bên cạnh đó, phần bản đồ bị giới hạn trong lúc chơi sẽ hạn chế tầm quan sát. Đôi lúc, bạn sẽ phải di chuyển lòng vòng quanh các dãy núi để tìm đến vị trí quy định, trong khi chiếc thuyền của Hugo lại chạy cực chậm! Như vậy, HCC không chỉ đòi hỏi phải nhanh tay lẹ mắt, mà còn đòi hỏi bạn phải chuẩn bị thật kỹ trước khi xung trận thì mới giành thắng lợi trọn vẹn được. Khắc phục vấn đề này có khó lắm không?

CÁCH ĐỐI PHÓ

Bạn sẽ trở nên chủ động hơn trong những pha bị "đánh hội đồng" nếu biết tận dụng địa hình (các vách đá, khe hẹp...) để hạn chế tầm bắn của đối phương.

Khi gặp một tốp đông quân địch, bạn nên rải "ngư lôi thông minh" (mines) dọc theo đường đi rồi dẫn dụ địch vào. Đây là cách tiêu diệt số đông địch hiệu quả nhất, nhưng bạn cần điều khiển thuyền hết sức cẩn thận, không để "gậy ông đập lưng ông" vì đụng phải ngư lôi của chính mình.

Do bọn hải tặc giữ một số món đồ nâng cấp nên bạn phải cố thắng chúng trong những trận đọ sức để đoạt lấy. Ừm... Việc tranh cướp với hải tặc thì có cần thiết không nhỉ?

Vui là chính

Quang cảnh tươi sáng, nhẹ nhàng của HCC mang cảm giác thư thái đến cho người chơi, dù khả năng thắng trận không phải lúc nào cũng có. Góc nhìn từ họng súng đại bác tỏ ra khá tiện lợi, cho phép sử dụng lối bắn áp sát để tạo hiệu quả cao nhất (do bạn có thể bắn vào đầu, thân hoặc đuôi thuyền của địch mà không cần "đếm xỉa" đến độ tròng trành của thuyền mình, kể cả khi di chuyển). Thêm vào đó, phần âm thanh hết sức vui nhộn được thể hiện qua cuộc trình diễn của chú vẹt đồng hành Fernando càng làm tăng sức hấp dẫn của game. Bây giờ, phần giải đáp còn lại sẽ dành cho bạn, danh hiệu đạt được sau mỗi màn chơi của bạn sẽ là Thuyền Trưởng (Captain) hay Thống Soái (Admiral)?

HOÀNG KIM

HỎI & ĐÁP

HỘP THƯ

Khi mình chơi đến màn "You Should Watch Out..." thì khi mình đem theo súng bắn tỉa, hay con dao bếp, đặt bom rồi sau đó nhấn phím G thì lập tức bị "đá" văng ra ngoài Windows... *(leopantome@yahoo.com.vn)*

Màn này bạn có thể chơi theo cách "hành động bí mật" như sau: Bạn không cần mang theo bất kỳ khẩu súng nào cả. Trước tiên, hãy nhận chìa khóa từ bàn tiếp tân của khách sạn, bạn hãy vào cái thang máy ở phía bên tay phải, chờ và diệt mục tiêu đi vào thang máy này. Cải trang hắn, dùng chìa khóa của hắn để vào phòng hắn (số của chìa khóa sẽ cho bạn biết phải vào phòng nào) lấy chiếc vali đựng mẫu DNA. Sau đó bạn đi xuống tầng trệt để tiến hành một cuộc trao đổi với tên trùm người Ả rập (bạn không được rời vị trí khi chưa hoàn tất quá trình trao đổi). Bạn sẽ nhận được một chiếc vali chứa kim cương, còn tên trùm thì đi nghe điện thoại. Đợi khoảng 20-30 giây, bạn chạy thật nhanh theo hắn (để tránh bị cận vệ xua đuổi). Diệt tên trùm bằng 1 trong 3 cách sau: dùng dây, kim tiêm hoặc xô ngã hắn. Bây giờ thì chỉ còn 1 mục tiêu nữa cần diệt. Bạn lên lầu 7, tìm cái ban công chỗ 1 tên bồi đứng hóng gió. Bờ tường có gờ lưới cho phép bạn leo lên tầng 8. Tiếp theo, bạn tìm căn phòng có 1 tên bồi khác, tiêm cho hắn 1 mũi thuốc mê rồi cải trang, lấy chìa khóa của hắn, đừng quên giấu hắn vào cái thùng trong phòng này. Bật bản đồ để xác định căn phòng mà mục tiêu thứ 3 đang ẩn nấp. Kéo còi báo cháy để mọi người chạy hết ra thang máy rồi bạn lẻn vào căn phòng của mục tiêu, nấp trong nhà vệ sinh. Một lát sau, trật tự vãn hồi, ai về phòng nấy. Bạn sẽ có cơ hội diệt mục tiêu còn lại và đánh thuốc mê tên cận vệ, cải trang để thoát ra ngoài an toàn. Thay lại bộ vest của 47 rồi mang vali chứa kim cương đi về lối Exit.

Em không qua nổi màn bệnh viện (màn 1) của trò Runaway: A Road Adventure. Giúp em với. *(vuhieu91@gmail.com)*

Bạn hãy lấy những thứ sau: Glass và Pills trên bàn cạnh giường Gina, Sheet ở giường kế bên và túi của Gina ở trên nóc tủ. Kiểm tra bản đồ trên cửa phòng vệ sinh. Vào phòng vệ sinh lấy Alcohol Bottle dưới cái gương, mở cái thùng rác để lấy Marker Pen. Bỏ phòng vệ sinh và đi bằng lối cửa sổ, bạn sẽ vào nhà kho để tìm các thứ: Book (trên nóc tủ), Head (chỗ bộ xương), Medical Chart (trong đống hồ sơ), Pillows và Syringe ở trong hộp đựng xilanh. Trở lại phòng Gina. Mở túi Gina để lấy Blond wig. Đặt Pillows, Blond wig và Head lên giường, bạn sẽ làm giả được như 1 người đang ngủ. Xem bệnh án của Gina. Dùng Syringe với Alcohol bottle, rồi dùng Syringe với Marker Pen, rồi lại dùng Marker Pen với Medical Chart để tạo 1 bệnh án giả. Tráo bệnh án này với bệnh án của Gina, sau đi vào phòng vệ sinh để xem 1 đoạn phim. Bây giờ, bạn cần đánh thức Gina dậy. Gợi ý: dùng Spray Can với Fire Alarm ở trên mái nhà. Bạn tự chơi tiếp nhé.

Trước đây tôi chơi Max Payne II: Fallen of Max Payne , tôi thấy có bản nhạc nền rất hay nhưng không biết cách để lưu lại. Xin hãy chỉ cho tôi cách load bản nhạc này về. *(naat46@yahoo.com)*

Bạn có thể vào trang http://gh.ffshrine.org/soundtracks/3242 để tìm và tải về những bản nhạc của game này.

Máy của em cấu hình là CPU Celeron 2,13GHz, RAM 256MB thì có cài được Fifa Soccer 06 không? *(em-khoangtrongvatoi_1986@yahoo.com)*

Máy tính của bạn chơi được game Fifa Soccer 06. Bạn có thể xem bài viết "Fifa Soccer 06 – Trải nghiệm bóng đá mới" trong Thế Giới Game tháng 01/2006.

Cho em hỏi về cấu hình game Delta Force - Black Hawk Down: Team Sabre. Nếu game có mã thì cho em xin vài cái. *(maxpayne_9110@yahoo.com)*

Cấu hình tối thiểu để chơi game này là: PIII 733MHz, RAM 256MB, card đồ họa 32MB (hỗ trợ DirectX 8.1), ổ cứng trống 750MB, hệ điều hành Windows 98/2000/ME/XP. Bạn có thể sử dụng trainer thay cho cheat, tham khảo tại http://www.cheathappens.com/cheat_index.asp?titleID=8485.

Chỉ cho em màn 5 trò Agatha Christie - And Then There Were None. Xin cám ơn. *(songhai2771989@yahoo.com.vn)*

Bạn đi gặp bác sĩ Armstrong, nói chuyện với ông ta xong thì đi tìm Judge. Vào phòng chiếu phim, xem các poster rồi lại gần màn chiếu, kéo sợi dây và thử đọc dòng kí tự trên tường, sau đó để lại như cũ. Lục lọi các ngăn tủ ở dưới cái máy chiếu, lấy 2 chiếc hộp đựng phim ở ngăn thứ 2, 1 cuộn băng và một cái đèn ở ngăn thứ 3. Mở cái nắp bên trái máy chiếu, lắp đèn vào và bật nút giữa để xem phim. Xem xong, tháo cuộn băng đó ra, thay cuộn băng mới lấy vào để xem tiếp. Xem xong lại tháo ra. Lần lượt mở từng hộp phim, lấy được 2 tờ giấy và đọc thử xem chúng có gì. Tới màn chiếu, kéo màn lên rồi quay lại máy chiếu, bật máy và sẽ thấy dòng chữ "Three days". Màn chơi vẫn còn dang dở...

Cho em hỏi game Rise & Fall: Civilizations at War đã phát hành chưa? Nếu có thì xin cho biết cấu hình. *(someone050792@yahoo.com.vn)*

Trò chơi Rise & Fall: Civilizations at War đã được phát hành vào ngày 12/06/2006. Cấu hình tối thiểu: P4 1,5GHz, RAM 512MB, card đồ họa 64MB, ổ cứng trống 3000MB, HĐH Windows 2000/XP.

Đao Khách: những bí ẩn về Đao

HIỆP KHÁCH GIANG HỒ ONLINE

Địa được lựa chọn để thống lĩnh giới đao phái mới có thể khơi dậy nguồn sức mạnh kỳ bí này.

VÕ CÔNG ĐAO PHÁP

Đao khách là cách gọi của giang hồ dành cho hảo hán sử dụng đao, cao thủ Đao Phái thông thường là những người có cá tính mạnh, thân thể cường tráng, nội công thâm hậu và khả năng phòng thủ khá cao. Đao pháp cốt yếu không trau chuốt từng chiêu thức mà chú trọng vào mục tiêu và hiệu quả của nó. Tuyệt kỹ đao pháp: mỗi khi đạt đến một đẳng cấp nhất định, bạn sẽ có thể tu luyện được. Số lượng tuyệt kỹ phụ thuộc vào điểm kỹ năng.

ĐẲNG CẤP NHÂN VẬT

Khởi nghiệp đao pháp, bạn sẽ phải giúp dân làng tiêu diệt những quái vật lân cận huyền bột phái, và được giang hồ gọi là Đao Khách. Để thăng cấp thành Đao Hiệp, bạn phải hoàn thành nhiệm vụ cấp 10. Khi đạt đẳng cấp 35, lúc đó bạn đã đủ chín chắn để chọn cho mình một trường phái và lĩnh vực võ công riêng biệt. Chính hay tà là do bạn chọn, hãy cẩn thận vì nếu sai lầm, bạn không thể quay lại được nữa. Sau khi tăng chức 3 lần (đẳng cấp 60), bạn đã đạt đến cấp độ của những cao thủ thượng thừa và được giang hồ xưng tụng là Chí Tôn Đao của chính phái hay U Minh Đao của tà phái.

PHÂN CẤP VÕ CÔNG

Cuồng Đao: Là những cao thủ tận dụng tối đa lợi thế của đao phái vốn mạnh về phòng thủ và khả năng chịu đòn, Cuồng Đao là những người chuyên tu luyện khí công "Cuồng Phong Vạn Phá" và "Lực Phách Hoa Sơn" đạt đến cảnh giới cao nhất. Từ những đẳng đầu tiên, giới Cuồng Đao sẽ dồn hết khí công tích lũy được để tu luyện chiêu "Cuồng Phong Vạn Phá" song song với chiêu "Lực Phách Hoa Sơn" để tăng sức tấn công và "Nộ Khí Xung Thiên". Khi đạt cảnh giới cao nhất của 2 khí công trên, người theo trường phái Cuồng Đao sẽ tiếp tục nâng chiêu "Bá Khí Phá Giáp" và "Tứ Lưỡng Thiên Kim" để tăng sức công phá cho đòn thế. Người theo trường phái này thường phải sử dụng những vũ khí cần bảo thạch tăng sức tấn công, và hộ thủ có cần bảo thạch tăng sức phòng thủ.

Huyền Ảnh Đao: Là những cao thủ khắc phục tối đa những khuyết điểm của Đao Phái, người theo Huyền Ảnh Đao chủ yếu dựa vào tốc độ ra chiêu để áp đảo đối thủ ngay từ đầu. Giới cao thủ Huyền Ảnh Đao chủ yếu tu luyện chiêu "Liên Hoàng Phi Vũ" và "Lực Phách Hoa Sơn" lên đến cảnh giới tối thượng. Sau đó giới Huyền Ảnh Đao sẽ tiếp tục tu luyện "Nhiếp Hồn Nhất Kích" để tăng tối đa độ chính xác khi ra đòn. Người theo Huyền Ảnh Đao sử dụng vũ khí có cần bảo thạch tăng công lực và hộ thủ có cần bảo thạch tăng né tránh.

Ma Đao: Người theo Ma Đao thường được võ lâm gọi là "Đao Tà" do sử dụng Đao Pháp điêu luyện nhưng cực kỳ hiểm ác. Giới Ma Đao chú trọng đến công lực sát thương vào chuyên tấn công và các tử huyệt trên cơ thể đối phương. Để tu luyện Đao Pháp Ma Đao, người luyện công thường học "Lực Phách Hoa Sơn" lên cực điểm ở 21 cấp đầu. Sau đó tiếp tục tu luyện "Tất Sát Nhất Kích", "Cuồng Phong Vạn Phá" và "Bá Khí Phá Giáp". Khi thăng cấp lần 3, giới Ma Đao sẽ dồn hết khí công để tu luyện "Chân Vũ Tuyệt Kích" nhằm tăng kỹ năng sát thủ tối đa. Vũ khí ưa thích có cần nạm bảo thạch công lực tăng theo % và hộ thủ có bảo thạch tăng sức phòng thủ.

Khi các hảo hán chọn tu luyện 1 trong 3 trường phái sử dụng đao, thì những cách tu luyện trên có thể sẽ giúp bạn đạt được hiệu quả cao nhất khi ra đòn. Những binh khí khác sẽ được giới thiệu ở kỳ sau.

LÝ HUỲNH ĐAO

Card âm thanh X-RAM CHO GAME THỦ?

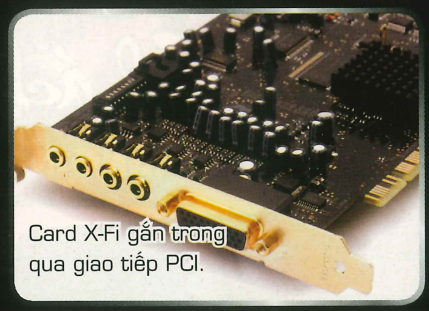
Bộ điều khiển trung tâm của X-Fi Elite Pro có thể đặt nằm hoặc đứng.

Không thể phủ nhận tầm quan trọng của âm thanh trong game. Âm thanh không đơn thuần mang tính "màu sắc" tô điểm cho game được thêm "sao" trên bảng xếp hạng, mà nó như cánh tay trái, giúp cho tay phải đồ họa tạo nên một tựa game thành công. Bạn thử chơi Call of Duty, hoặc Doom 3, hoặc Half Life... mà không có loa hay tai nghe thử xem? Rất khó để so kè với đối phương, giống như bạn là một chiến binh bị diếc vậy, họa may là không sợ tiếng súng!

Hiểu được tầm quan trọng này, Creative nhanh chân nắm lấy cơ hội, đã tung ra dòng card âm thanh X-Fi gồm 4 model, trong đó có 2 model là X-Fi Fatal1ty FPS chuyên cho game thủ và X-Fi Elite Pro cao cấp nhất của hãng cho tới nay (tham khảo thêm bài "Âm thanh số - cơn dậy sóng mới", ID: A0602_86; và "Creative trở lại sống động", ID:A0512_54).

Về cái "ruột" bên trong, X-Fi Fatal1ty FPS và X-Fi Elite Pro giống nhau, đều có một card chính gắn trong, kết nối với PC qua ngõ PCI thông dụng. Card chính này có 4 ngõ ra 3,5mm: 3 ngõ audio cho âm thanh vòng, và một ngõ "tổng hợp" FlexiJack mà bạn có thể quy định đó là ngõ nhập/xuất số, ngõ ghi âm hoặc ngõ vào AUX. Cạnh đó là ngõ AD_Link (26 chân) để kết nối với các thiết bị nhập/xuất X-Fi khác.

X-Fi Fatal1ty FPS có một giao tiếp gắn ở mặt trước thùng máy, màu đen bóng trông khá bắt mắt, rất hợp tông với thùng máy màu sẫm. Giao tiếp này chỉ cải tiến đôi chút về thiết kế so với các dòng card Audigy có giao tiếp phía trước. Bộ ngõ giao tiếp này gồm: ngõ SPDIF nhập/xuất, ngõ quang nhập/xuất, AUX in, line/mic in có núm điều chỉnh âm lượng, tai nghe có điều chỉnh âm lượng và ngõ MIDI nhập/xuất. Fatal1ty FPS cũng có một bộ điều khiển từ xa đi kèm, khá lớn nhưng dễ cầm nắm, điều khiển.



Card X-Fi gắn trong qua giao tiếp PCI.

X-Fi Fatal1ty FPS

Còn X-Fi Elite Pro gom các cổng giao tiếp thành một thiết bị gắn ngoài rất hoành tráng, trông như một chiếc ampli thực sự, bạn có thể đặt nằm ngang hoặc dọc. Mặt sau bộ điều khiển gồm các ngõ nhập cho AUX và phono, các ngõ nhập/xuất cho tín hiệu MIDI, quang nhập/xuất và SPDIF. Mặt trước là các ngõ vào line-in (2 ngõ), ngõ cho tai nghe và một dãy nút vặn chỉnh âm lượng và hiệu ứng. Elite Pro cũng có bộ điều khiển từ xa giống hệt Fatal1ty FPS.

Nổi bật với kiến trúc âm thanh hoàn toàn mới, Creative đã sáng tạo ra chip Xtreme Fidelity (X-Fi) mà theo hãng, dòng X-Fi có "công lực" gấp 24 lần so với đàn anh là card Audigy từng một thời làm mưa làm gió. Quà tặng mà dòng card X-Fi đem lại chính là hiệu ứng CMSS-3D cải tiến cho tai nghe và loa 2 kênh, tính năng nâng chất lượng âm thanh lên 24-bit Crystalizer cho âm thanh trong trẻo hơn, và cuối cùng là hiệu ứng môi trường EAX Advanced HD 5.0.

Nhưng đâu là "quà tặng" dành cho

game thủ? Đó chính là bộ nhớ 64MB X-RAM tích hợp chuyên xử lý tín hiệu âm thanh thay cho bộ nhớ RAM của hệ thống mà Creative chỉ ưu ái cho 2 model Fatal1ty FPS và Elite Pro mà thôi. Thực chất, ta khó cảm nhận được chip âm thanh tích hợp trên bo mạch chủ ảnh hưởng thế nào đến tỉ lệ khung hình/giây trong game so với một card âm thanh rời. Tuy nhiên, card âm thanh rời có cả bộ nhớ riêng chuyên để xử lý tín hiệu âm thanh thì chắc chắn nguồn tài nguyên hệ thống sẽ "rảnh rang" hơn để lo chuyện khác. Và với những game đời mới, nhà sản xuất tập trung nhiều cả mảng đồ họa lẫn âm thanh, ắt hẳn game thủ sẽ khó chấp nhận một game mà chỉ có âm thanh stereo, hoặc chỉ có video độ nét cao sẽ không thật đồng điệu khi hình ảnh thì "mê hồn" mà âm thanh chỉ "lèo tèo" 2 kênh. X-RAM chính là con đường gợi mở cho các nhà sản xuất game mạnh dạn đẩy đến cực điểm mảng âm thanh cho những tựa game sắp đến. Và cũng không phải ngẫu nhiên mà game thủ lừng danh về game hành động có nick Fatal1ty lại là người được Creative mạnh tay ký hợp đồng đặt tên cho card X-Fi thứ 2 của hãng.

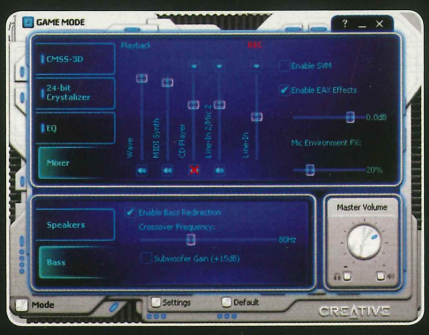
Qua thử nghiệm thực tế với game như Doom 3, Battle Field 2, Hit Man: Contracts, PainKiller, Need For Speed: Most Wanted... (một số tựa game được hãng sản xuất game hợp tác cùng Creative để đưa ra bản nâng cấp hỗ trợ cho X-Fi), Fatal1ty FPS và Elite Pro đã tiếp bước xuất sắc thành tựu của các sản phẩm thế hệ trước về khả năng tái hiện âm thanh, "vắt thêm" tính trong trẻo, độ bén trong từng chi tiết.

Cứ như thông thường, chúng ta hãy sống với game bằng bộ loa Creative Inspire 6600 6.1, cảm nhận đến với bạn ngay là không gian âm thanh rất chi tiết và có hình khối. Khi tăng hiệu ứng 24-bit Crytalizer với các bản nhạc MP3 ở mức chất lượng thấp 16-bit 64kbps, ta chưa thấy sự cải thiện chất âm rõ ràng nhưng với hiệu ứng EAX cải tiến, bạn sẽ có ngay khả năng định vị khá thật với từng môi trường bạn chọn, ví dụ như với hiệu ứng EAX Theater, không gian như được nới ra rất rộng, có thêm âm vọng, khiến bạn có cảm giác như đang trong một rạp hát thực sự; hoặc trong chế độ Jazz Club, không gian âm thanh được "nén" lại, từng tiếng rất rõ, có nét. EAX tỏ ra hiệu quả hơn với hệ thống loa so với tai nghe.

Đặc biệt, về mặt hiệu ứng và giả lập cho tai nghe, rõ ràng Fatal1ty FPS và Elite Pro mang lại một trải nghiệm mới đầy thuyết phục. Nét đặc sắc nhất của card X-Fi lại theo chúng tôi chính là giả lập hiệu ứng 3 chiều CMSS-3D. Với loa 2.1, hiệu ứng này vẫn chưa có gì nổi bật hơn so với Audigy 2. Khi đã thiết lập đúng chế độ cho tai nghe, không chỉ với game mà còn cả nhạc và phim, bạn sẽ cảm thấy như đang hòa mình vào thế giới "ảo" của game, nhạc và phim. Đeo "chú" Philips SBC HP800, mở Need for Speed: Most Wanted, bạn "lên ngay" đường đua. Tôi dễ dàng nhận ra chiếc xe đang bám đuổi sát đuôi mình, ngay cả ở bên mạn trái hay mạn phải xe cho dù không thấy được chiếc xe đó, và tiếng động cơ xe vút từ trái qua phải trước mặt; hoặc như trong Battle Field, không cần nhìn vào bản đồ tôi cũng có thể biết được đồng đội đang cần cấp cứu ở hướng nào, tiếng súng của đối phương đang ở đâu và ngay cả tiếng máy bay trực thăng lượn trên đầu. Với Call of Duty màn chơi đơn trong các chiến dịch, bạn mạnh dạn xông pha tiến lên phía trước với dạng âm thanh stereo thông thường, nhưng bật hiệu ứng CMSS-3D, bạn sẽ bị một chút "chùn chân" vì âm thanh chiến trường oà vỡ. Điều mà chúng tôi ấn tượng nhất trong Call of Duty chính là rất dễ nhận ra tiếng chân đồng đội rất gần sau lưng, phân biệt rõ nét với tiếng súng vẳng từ xa, hay cả tiếng xích xe tăng vừa lầm lì chạy ngang trước mặt.

X-Fi Fatal1ty FPS và Elite Pro thực sự làm dậy sóng "cõi game" của bạn vì độ thực của âm thanh. Đặc biệt, "tôn vinh" vai trò của chiếc tai nghe khi không gian âm thanh không hề kém độ thực so với những bộ loa chiến. Ăn game, ngủ game không chỉ vì hình ảnh hiệu ứng quá thực nhờ card đồ họa mạnh, mà còn thực đến "rợn người" với phần tiếng từ card âm thanh chuyên nghiệp. Giá: X-Fi Fatal1ty FPS 285 USD và Elite Pro 409 USD, bảo hành 1 năm.

ĐỒNG ANH



Bạn có thể chọn 3 giao diện điều khiển: game, audio creation và entertainment ưu hóa cho từng mục đích riêng.

Giao diện Creative Entertainment Center dùng với bộ điều khiển từ xa cho bạn làm mọi chuyện nghe nhìn mà không cần "đụng" đến PC.

Card/chip âm thanh	SB X-Fi Audio [D700]	SB Audigy Audio	Realtek AC97 Audio	Envy24 Family Audio (WDM)
Tần số đáp ứng (từ 40 Hz đến 15 kHz), dB	+0.02, -0.07	+0.01, -0.08	+0.70, -0.30	+0.05, -0.30
Độ nhiễu, dB (A)	-103.1	-86.4	-73.7	-72.0
Độ động, dB (A)	103.2	86.2	73.5	71.8
Độ méo tiếng, %	0.0005	0.0049	0.105	0.029
Méo tiếng + nhiễu, %	0.0019	0.020	0.152	0.113
Độ nhiễu xuyên kênh, dB	-93.0	-82.7	-72.1	-54.8

Thử nghiệm ở mức âm thanh 24-bit, 96 kHz với các card/chip âm thanh khác (RightMark Audio Analyzer 5.5). Các chỉ số của X-Fi đều trội hơn.

Liên hệ

SVC

- 95 Nguyễn Trãi, Q.1, TP. HCM.
- ĐT: (08) 832 5353

RAM Corsair XMS2 Xpert

Biến PC thành "quái vật"

Corsair XMS2 Xpert

Được sinh ra dành cho game thủ và những ai "khát" bộ nhớ trong những ứng dụng nặng, XMS2 Xpert là dòng RAM được Corsair ưu ái nhất, cả về hình thức bên ngoài lẫn tốc độ. Và chỉ với dòng RAM Xpert này, hãng "nhúng" vào đó những đầu cảm biến để đưa ra ngay được các thông số về RAM, rất thích hợp cho giới ép xung, những ai muốn biết tận căn các chỉ số của RAM và cả người có "máu lên đời con PC" của mình.

Thử nghiệm với 2 thanh XMS2 Xpert CM2XP1024-6400C4, đây là dạng RAM DDR2 SDRAM, được đóng gói thành 1 cặp 2GB (mỗi thanh 1GB) và có kích thước "choáng ngợp" so với các loại RAM khác. Thuộc loại chip dán BGA, chiều cao của RAM đến 5,46cm, trong khi các RAM khác cao khoảng 3cm và dày đến 0,76cm (tính cả tản nhiệt). Hai miếng ốp tản nhiệt bằng hợp kim nhôm màu bạc (có loại màu đen) thiết kế khá chắc chắn, kiên cố. Cũng nhờ miếng ốp tản nhiệt có diện tích khá lớn nên việc tản nhiệt sẽ hiệu quả hơn các loại RAM khác có miếng tản nhiệt nhỏ hơn.

Phía trên của RAM là bộ dãy đèn LED 10 ký tự, báo "nóng" trạng thái của RAM lúc đó. Việc thiết lập và cài đặt khá dễ dàng, sau khi gắn RAM xong, bạn cài thêm chương trình Memory Dashboard của Corsair để có thể quy định thông tin hiển thị trên cụm đèn này. Có 4 tùy chọn hiển thị: điện thế, nhiệt độ (được đo ở điểm ngay bên trong miếng ốp tản nhiệt, có thể hiển thị theo độ C hoặc F), tần số của RAM chạy lúc đó, và tùy chọn cuối cùng là bạn có thể gõ 1 câu bất kỳ, ví dụ "ram oi cool wa'!". Qua phần mềm Memory Dashboard này, bạn cũng có thể điều chỉnh thời lượng hiển thị cho từng loại thông tin trên. Memory Dashboard cũng khá hữu ích cho dân ép xung vì nó có thể theo dõi và báo cáo được các giá trị tối thiểu, tối đa và trung bình trong thời gian quy định. Tuy nhiên, nó chỉ có chức năng hiển thị thông tin, không thể ép xung "nóng" ngay trong hệ điều hành được.

Bạn có thể cấu hình cho bảng đèn LED.

Tuy có thiết kế "hầm hố" nhưng khi gắn vào khe cắm RAM chật chội trên bo mạch chủ, bạn có thể dễ dàng lắp XMS2 Xpert vào một cách gọn gàng nhờ bảng đèn LED là dạng gắn rời.

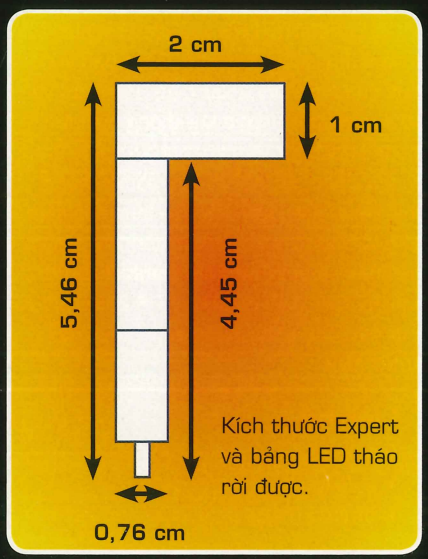
"Màu mè" như vậy, liệu chúng chạy có nhanh không? Thử nghiệm "đối đầu" với 2 cặp RAM khác là Corsair ValueSelect và Adata Vitesta DDR2 800 trên cùng một hệ thống, XMS2 Xpert chứng tỏ được "công lực" khi dễ dàng qua mặt 2 cặp ứng cử viên kia. Chỉ đo về điểm băng thông RAM, với PCMark 2005, XMS2 Xpert đạt được 5891 điểm trong khi đàn em ValueSelect chỉ đạt 5741 và Adata Vitesta đạt 5762. Cụ thể hơn, trong thử nghiệm với Everest, tốc độ đọc của Xpert hoàn toàn chinh phục: đạt 6882MB/s; copy của Xpert cũng dáng nể, đạt 3664MB/s. Độ trễ của Xpert đứng đầu bảng nhưng không trội hơn nhiều, đạt 64ns. Tuy vậy, tốc độ ghi của Xpert đứng thứ hai, 3714MB/s, tuy không cách xa mấy RAM đứng đầu là Adata Vitesta.

Xpert chạy với băng thông 800MHz với thông số timings 4-4-4-12 nhưng khi gắn vào bo mạch chủ Intel, hệ thống chạy mặc định ở 667MHz. Và theo như nhà sản xuất Corsair, Xpert có thể ép xuống mức timings 2-2-2-5 với băng thông 400MHz.

Những điều trên mới chỉ là "lý thuyết", bật Doom 3 lên, bạn sẽ cảm nhận ngay được thời gian tải game chưa tới 20 giây (màn đầu tiên) ở thiết lập cao nhất và độ phân giải 1280x1024. Một số game "nặng ký" khác như X3: Reunion, Prey..., hệ thống tải một cách "nhẹ gánh" hơn và trơn tru hơn, hoặc như trong Haft Life 2, mỗi khi đi tới đoạn cần chuyển cảnh, tôi không phải "ngồi rung đùi" chờ tải cảnh mới, mà hệ thống load khá nhanh, làm cho mạch chơi được liên tục, ít gián đoạn hơn.

Tuy chưa có điều kiện để thử nghiệm trên nhiều hệ thống và so sánh với nhiều RAM cùng loại, nhưng qua thử nghiệm sơ bộ, Xpert rất "quyến rũ" với bộ dáng đầy bắt mắt, là cặp RAM đáng mơ ước của giới chơi game và dân "độ" PC.

LÊ RAM



Liên hệ

Khải Thiên

- 384 Nguyễn Thị Minh Khai, Q.3, TP. HCM.
- ĐT: (08) 834 1323

RAM	Điểm bộ nhớ (PCMark 05)	Đo băng thông với Everest Ultimate Edition 2006				Timings	Giá (USD)*
		Đọc (MB/s)	Ghi (MB/s)	Copy (MB/s)	Độ trễ (ns)		
Corsair XMS2 Xpert (CM2XP1024-6400C4) 1GB x2	**5891**	**6882**	3714	**3664**	**64**	5-5-5-15 800MHz	409 BH 3 năm
Corsair ValueSelect (VS512MB533D2) 512MB x2	5741	6107	3479	3037	68,1	4-4-4-12 533MHz	63 BH 3 năm
Adata Vitesta DDR2 800 (611XR) 512MB x2	5762	6033	**3725**	3005	65,2	3-4-4-12 533MHz	

Cấu hình thử nghiệm: bo mạch chủ Intel Bad Axe D975XBX (demo), BXL Intel Core 2 Extreme X6800 2,93GHz, WinFast PX7800 GTX TDH (256 MB), ổ cứng SATA 120 GB. * Giá cho 1 thanh RAM.

Vô-lăng Genius Twinwheel FF
"QUYẾT LIỆT" hơn trên đường đua

Nhiều game thủ chỉ quen, thậm chí bằng lòng đua xe trên bàn phím hoặc joystick vì đơn giản, dễ điều khiển. Nhưng với fan đua xe "thứ thiệt", một bộ vô-lăng "nghề" mới thực sự tạo nên cảm giác và không khí của những đường đua. Genius nổi danh là nhà sản xuất thiết bị phụ trợ cho game và hãng có một bộ sưu tập vô-lăng khá ấn tượng (6 model khác nhau), trong đó TwinWheel FF là "trợ thủ" còn khá "nóng" của hãng.

Dành cho PC và PS2, TwinWheel FF có màu đỏ-đen, khá "căn bản": chỉ gồm vô-lăng, bàn đạp thắng, ga. Vùng bạn thường phải "ôm chặt" được phủ lớp cao su dẻo màu đỏ khá bám và chắc tay, các nút bấm được bố trí thuận tiện cho 2 ngón cái. Trên vô-lăng có 10 nút có thể lập trình được và một nút định vị 8 chiều.

Kết nối với PC qua ngõ USB dạng cắm nóng, TwinWheel FF thiết lập khá dễ dàng. Riêng với PS2, bạn cũng chỉ việc cắm vào ngõ thay cho tay cầm joystick là xong. Bốn mấu nhựa hút của vô-lăng chưa đủ chắc chắn nên bạn cần kẹp thêm ngàm chữ C (đi kèm) vào mặt bàn. Vô-lăng không cần dùng đến nguồn điện ngoài, nhưng nếu muốn có được cảm giác "force feedback" của tay lái thì bạn phải cấp thêm nguồn cho thiết bị qua adapter đi kèm. Lúc này, bạn sẽ có cảm giác đang lái xe vì khi bẻ lái hết sang phải, hoặc trái, chỉ cần thả tay, vô-lăng sẽ tự động trả về vị trí cân bằng; hoặc tay lái sẽ "cứng", nên cho cảm giác thật hơn. Tiếc là bàn đạp chân thiết kế hơi đơn giản và cảm giác đạp rất nhẹ, chưa thực.

Thử nghiệm với một số game đua xe như Need for Speed: Most Wanted, Midnight Club 3: DUB Edition Remix, Burnout Revenge... bạn sẽ có cảm giác "bám" đường đua một cách rõ nét. Cầm lái với TwinWheel FF cho ta cảm giác chắc chắn, tự tin hơn trong những khúc cua, ngoặt. Đặc biệt với tính năng Force Feedback để trả bánh lái trở về trạng thái cân bằng, bạn sẽ dễ dàng thực hiện những cú lượn rất "lụa" hay những pha drift (lết bánh) chính xác hơn nhiều; hơn nữa vô-lăng sẽ "nặng" hơn khi bẻ lái nhanh hoặc gắt, cho ta cảm giác của một "xa thủ" rất thực.

Nếu bạn đang tìm một vô-lăng để thể hiện "đẳng cấp" của mình, Twinwheel FF là một chọn lựa đáng quan tâm dù giá 70 USD có thể hơi cao so với các vô-lăng khác.

ĐỒNG ANH

Liên hệ

Silicom

- 139 Lò Đúc, Hà Nội. ĐT: (4) 972 0888
- 36 Hoàng Hoa Thám, Đà Nẵng. ĐT: (511) 750 300
- 14 Nguyễn Văn Trỗi, P. 17, Q. Phú Nhuận, TP.HCM. ĐT: (8) 821 1780

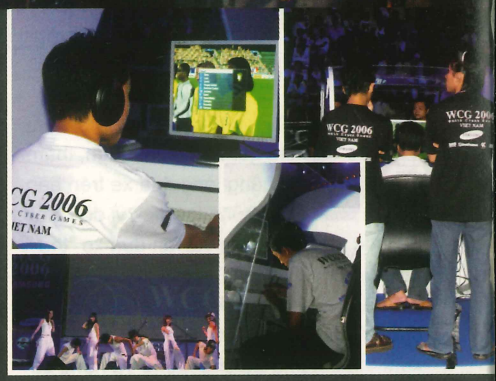
NHỮNG TÂN QUÁN QUÂN "ĐẠI NÁO" MONZA, ITALY

WCG 2006 TẠI VIỆT NAM

Ngày 05-06/08/06 tại nhà thi đấu Nguyễn Du, TP.HCM đã diễn ra vòng chung kết toàn quốc giải World Cyber Games 2006 (WCG06). 42 game thủ được tuyển chọn từ vòng sơ tuyển, vòng loại và vòng chung kết các khu vực Hà Nội, Đà Nẵng, Tp.Hồ Chí Minh và Cần Thơ đã hội tụ cùng 6 cựu vô địch WCG 2005 tranh tài trong 3 game: FIFA Soccer 2006 (FF), Warcraft III: Frozen Throne (WC) và Starcraft: Brood War (SC). Sau 2 ngày tranh tài quyết liệt, ban tổ chức giải đã tìm được 6 game thủ xuất sắc nhất giải tranh tài tại vòng chung kết thế giới ở Monza, Italy vào ngày 18-22/10/06. Tại Vòng chung kết toàn quốc năm nay, các game thủ đã thể hiện những tiến bộ vượt bậc về kỹ thuật và chiến thuật thi đấu. Hàng nghìn khán giả tại nhà thi đấu đã được mục kích những trận tranh tài gay cấn đầy kỹ thuật và thưởng thức những đấu pháp điêu luyện, sáng tạo. Các game thủ Hà Nội năm nay đã chiếm ưu thế khi giành tới 5 trong số 6 game thủ đoạt giải cao nhất, tham dự vòng chung kết WCG thế giới.

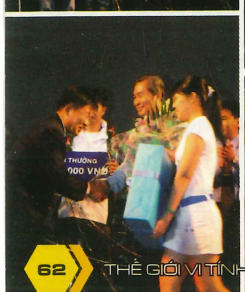
Giải WCG06 cũng đã có nhiều bất ngờ đến kinh ngạc khi các hạt giống của giải đều chịu thất bại trước các tài năng trẻ không mấy tiếng tăm, đặc biệt là sự vụt sáng của Phan Văn Nam, mới 16 tuổi, khi hạ hạt giống số 1 của giải là Lê Quốc Dũng trong trận chung kết giành ngôi vô địch game Warcraft.

THANH BÌNH



NHỮNG NHÀ VÔ ĐỊCH

Trò FIFA Soccer vô địch là **Trần Đình Luân** (TPHCM), hạng 2 là **Nguyễn Thế Hoàng Hiệp** (Hà Nội). Trò Warcraft: **Phan Văn Nam** (Hà Nội) đoạt ngôi vô địch còn **Lê Quốc Dũng** (Hà Nội) đứng thứ 2. Trò Starcraft chứng kiến sự tỏa sáng của **Đoàn Lê Minh** (Hà Nội) khi đoạt ngôi vô địch, **Lê Thanh Hà** (Hà Nội) hạng 2.



BÊN LỀ WORLD CYBER GAMES 2006

Lượng khán giả đến theo dõi WCG 2006 không nhiều lắm. Đáng lưu ý là thành phần cổ động viên "xuất phát" từ các Clan/Team như 4Eve, Cao Tốc... đi cổ vũ cho bạn mình chiếm khá đông. Tất cả đã chứng kiến những gương mặt vẫn còn rất trẻ nhưng tinh thần và kỹ thuật thi đấu không hề kém cạnh đàn anh.

Những cựu binh như Tạ Nam Anh, Trần Thanh Vy, Lê Nguyễn Thế Đạt, Đặng Bình An... lần lượt nhường cuộc chơi cho tân binh. Quả là tre chưa già mà măng đã "tua tủa" game thủ không tự làm mới mình thì rất dễ bị "bắt bài". Đặc biệt nhất là ở nội dung FF, Trần Đình Luân đã khiến cho mọi người phải thán phục với những pha đá phạt góc "thần sầu", tuyệt chiêu đã giúp Luân tiến đến chức vô địch dù sử dụng tuyển Pháp (đội hình sở trường là Brazil).

WCG năm nay cũng chứng kiến một sự kiện "thay da đổi thịt" trong làng game VN: đội Counter Strike 1st.VN đã không còn, thay vào đó là "thế lực mới" Clan 1st gaming. Với chủ trương "không tuyển thành viên mới, chỉ tuyển thành viên thực sự đã nổi danh trong nền game VN", hai nhân vật đầu tiên mà Clan 1st gaming mời về là Đoàn Lê Minh (hạng 1 SC WCG 2006) và Lê Nguyễn Thế Đạt (hạng 2 SC WCG 2005), sau đó lần lượt đến Đặng Bình An (hạng 4 WC WCG 2006) và Đào Khánh Duy (hạng 3 SC WCG 2006). Nếu kế hoạch của Clan 1st gaming tiếp tục "lấn" sang nội dung FF, khả năng Clan này "độc chiếm WCG" là hoàn toàn có thể!

Trong ngày thi đấu đầu tiên, các bình luận viên đã giúp các trận đấu trở nên sôi động hơn. Rất tiếc, sự quá nhiệt tình của họ (bị khán giả phản ánh là làm "lộ bài") đã ảnh hưởng đến các game thủ đang thi đấu 2 nội dung SC và WC. Sang ngày thi đấu thứ hai, chỉ mỗi FF là còn "cờ giăng trống đánh". Hy vọng lần sau BTC sẽ sắp xếp khu vực "truyền hình trực tiếp" sao cho các game thủ, bình luận viên lẫn khán giả đều hài lòng.

Ở những trận thi đấu mà á quân FF WCG 2006 Nguyễn Thế Hoàng Hiệp tham dự, thường xuyên xảy ra hiện tượng disconnect (bị đứt kết nối) sau khi hiệp 1 kết thúc, và đa số trường hợp trên diễn ra trong thế Hiệp đang bị dẫn bàn. Với phản ứng mạnh từ phía các game thủ và khán giả, trong trận đấu tranh chức vô địch, có đến 6 "quan sát viên" được BTC phân công "chăm sóc" Hiệp.

KIM HOÀN

Grand Prix 2006
Sôi động vòng đấu online

Đơn vị tổ chức: ***ASIASOFT VN***
Đơn vị bảo trợ thông tin: ***Tạp chí TGVT (Thế Giới Game)***
Đơn vị tài trợ giải thưởng: ***NOVA Computer***
Đơn vị tài trợ thi đấu: ***Net Chùa***

Có khoảng 10 nghìn game thủ đã đăng ký tham dự cuộc thi Grand Prix 2006 (nội dung game Gunbound) do AsiaSoft tổ chức (TGG 08/2006, tr.52). Và ngay trong tuần thi đấu đầu tiên của vòng đấu online, các game thủ miền Nam đã tạo nên bất ngờ lớn khi họ giành được các thứ hạng cao trong Top 10 của bảng xếp hạng toàn quốc, điển hình là game thủ dùng nick BananaForMe đã vươn lên dẫn đầu với tỷ lệ thắng/thua rất cao: 5/1. Từ tuần thứ 2 trở đi, thứ tự trên bảng xếp hạng đã được thiết lập đúng theo dự đoán ban đầu khi những game thủ miền Bắc lấy lại phong độ. Chính BananaForMe cũng gặp rất nhiều khó khăn trong việc gia tăng khoảng cách điểm số bởi các đối thủ theo sát phía sau đều là những game thủ giỏi. Có nhiều thời điểm mà nick Lovegirlcp86 cách người dẫn đầu chỉ vài chục điểm.

Có thể nói Nick BananaForMe thực sự trở thành một "ngòi nổ" trong vòng đấu online, và rất nhiều game thủ khác đã tìm cách thoát khỏi phòng thi đấu khi gặp tay chơi này để tránh 1 trận thua đáng tiếc. Trước tình hình các đối thủ "sợ" phải gặp mình, BananaForMe đã sử dụng chức năng đổi ID dành cho VIP Club. Chiến thuật giấu mình khôn khéo này đã giúp cho BananaForMe có được 1 nick rất lạ khiến cho nhiều game thủ khác không nhận ra. Mặt khác, BananaForMe còn sử dụng những avatar rất "gà", tạo một "vỏ bọc" hoàn toàn mới cho mình, không làm cho người khác chú ý nếu như họ không thường xuyên theo dõi bảng xếp hạng. Nhờ đó, BananaForMe tự tin củng cố ngôi vị đầu bảng của mình với khoảng cách hơn 2000 điểm so với người xếp thứ nhì (tính đến ngày 18/08/2006).

- **"Farm điểm"** là hình thức game thủ mở 6 máy: 3 máy sẽ mở 3 nick đăng ký thi đấu miền Bắc, 3 nick đăng ký thi đấu miền Nam rồi bấm Quick Play cùng 1 thời gian để có thể vào chung một Room và dễ dàng chỉ định Team chiến thắng trong trận đấu. Do được thực hiện vào ban đêm nên xác suất chơi cùng 1 room là rất cao. Mức phạt: bị khóa nick 15 ngày từ lúc bị phát hiện.
- **"Spy"** là hình thức sử dụng 2 nick đăng ký miền thi đấu trên 2 máy gần nhau, sau đó bấm Quick Play cùng một thời gian để có cơ hội vào chung 1 phòng, xác suất cho trường hợp này khoảng 20-30%. Sau khi đã vào được chung 1 room, game thủ sử dụng nick Spy sẽ bắn đồng đội. Như vậy, đây sẽ là trận đấu 4vs2 chứ không phải là 3vs3 nữa. Mức phạt: tước quyền thi đấu của nick dùng làm Spy tại giải Grand Prix 2006.

Giữa lúc vòng đấu online bước vào những trận so tài gay cấn, quyết liệt giữa các game thủ xếp đầu bảng, thì dấu hiệu tiêu cực cũng dần lộ diện. Một số game thủ đã lợi dụng thời điểm đêm khuya vắng người để "farm điểm", hoặc làm "spy" cho đối phương. Qua sự tố giác của những người chơi trung thực và bằng các biện pháp nghiệp vụ, các Game Master nhanh chóng kiểm tra và xác định được danh tính các nick vi phạm và áp dụng các hình thức xử lý thích đáng nhằm giữ công bằng cho cuộc thi.

Được biết, Grand Prix 2006 là cuộc thi được tổ chức ở Việt Nam nhằm chuẩn bị cho giải GNGWC2006 Gunbound World Championship (GWC 2006) diễn ra tại Hàn Quốc từ ngày 21/09/2006 đến 23/09/2006. Đây là lần đầu tiên trò chơi Gunbound có một giải đấu mang tầm quốc tế, quy tụ các game thủ đến từ 11 quốc gia: Việt Nam, Philippines, Indonesia, Hàn Quốc, Nhật Bản, Đức, Pêru, Singapore, Malaysia, Mỹ và Canada. Theo kế hoạch của nước chủ nhà thì 11 quốc gia đều phải hoàn tất giải thi đấu tại nước mình trước ngày 10/09/2006, và 3 game thủ đại diện sẽ phải có mặt tại Seoul (Hàn Quốc) vào ngày 21/09/2006. Ở Việt Nam, trong 2 ngày 01/09 và 03/09/2006, vòng chung kết toàn quốc sẽ lần lượt được tổ chức tại Không Gian Ảo (TPHCM) và Net Chùa (Hà Nội) cho 256 game thủ xếp đầu bảng xếp hạng khu vực của vòng loại online. Chiều ngày 03/09/2006 giải sẽ chọn ra 3 người có thứ hạng cao nhất để tranh giải vô địch Gunbound toàn quốc.

Một đặc điểm chung của những game thủ sẽ đến Hàn Quốc lần này là họ phải làm quen với hình thức và thể lệ thi đấu khá mới mẻ, dù đây đều là những người dày dạn kinh nghiệm và có thứ hạng cao tại giải chung kết của từng nước. Theo nhận định ban đầu, rất khó xác định được đội nào sẽ là ứng cử viên cho chức vô địch thế giới Gunbound lần đầu tiên. Ngoài các phần thưởng của GWC 2006, các game thủ Gunbound Việt Nam sẽ có thêm 3 tivi LG 21" Flat nếu họ giành được vị trí cao nhất giải.

Khi bài viết này đến tay các bạn thì vòng đấu online cũng đã chấm dứt. Xin chúc 256 game thủ tham gia vòng đấu offline (giai đoạn 2) sẽ thể hiện hết khả năng của mình để đoạt được 1 suất tham dự GWC 2006 diễn ra tại Hàn Quốc, đồng thời có cơ hội giành những giải thưởng hấp dẫn của vòng chung kết xếp hạng.

HOÀNG KIM

PHIẾU GIẢM GIÁ — THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM

Giảm giá **5%** khi mua **RAM Corsair**
được phân phối và bảo hành bởi công ty TNHH Khải Thiên (KTC Co., Ltd),
tại các cửa hàng vi tính có bán sản phẩm này trên toàn quốc.
Liên hệ: 384 Nguyễn Thị Minh Khai, Q.3, Tp. Hồ Chí Minh
ĐT: 08. 834 1323
Thời gian giảm giá: Từ ngày: 25/06 - 31/12/2006
Phiếu có giá trị cho một lần mua hàng và chỉ chấp nhận phiếu gốc.

PHIẾU GIẢM GIÁ — THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM

Giảm giá **15%** khi mua thẻ chơi game **Cao Bồi Không Gian**
Liên hệ
- Hà Nội: Công ty Cổ Phần Đầu Tư Việt Đức; 81 Phố Chùa Láng, Q. Đống Đa
ĐT: 04. 7 755 789 - 04. 2 751 158
- TP.HCM: 27 Bis Trần Nhật Duật, P. Tân Định, Q.1; ĐT: 08. 8 468 510

Thời gian giảm giá: Từ ngày 25/07 - 25/10/2006.
Phiếu được mua tối đa 10 thẻ mỗi loại (mệnh giá 15.000đ và 60.000đ).

Chương trình do công ty KTC, Cổ Phần Đầu Tư Việt Đức và Tạp chí TGVT phối hợp thực hiện. Phiếu có giá trị cho một lần mua hàng và chỉ chấp nhận phiếu gốc.

CUỘC ĐUA ĐÃ GAY CẤN

Triển lãm E3 2005 tại Mỹ, Xbox 360 như "đổ dầu vào lửa" trong cuộc chạy đua "rát bánh" giữa Microsoft, Sony và Nintendo. Giờ đây, câu hỏi lớn nhất được nhiều người quan tâm là sự trỗi dậy của Nintendo Revolution (Wii), ngôi thống trị của Sony PS3 hay khả năng của Xbox với ưu thế là kẻ đi trước. Sự phát triển của thị trường console sẽ ảnh hưởng đáng kể đến bản đồ game thế giới chỉ trong vài năm tới. Thế Giới Game từ tháng này sẽ chọn đăng một số thông tin hữu ích đối với bạn đọc từ nhiều nguồn tài liệu nghiên cứu trên thế giới. Trước khi đi sâu, mời các game thủ cùng làm quen một số khái niệm và thông tin tổng quan về game thủ và thị trường. Biết đâu bạn sẽ hứng thú khởi nghiệp!

GAME THỦ MỸ CÓ GÌ HAY?

Game thủ là đối tượng trọng tâm của ngành công nghiệp game; đặc biệt là những "tay chơi" ở Mỹ. Thời gian qua, đã có không ít các tài liệu nghiên cứu tìm hiểu thái độ đối với việc chơi game; động cơ chơi và mua game; hành vi chơi (thời gian, hệ máy, loại game, sự trung thành với hệ máy...); lối sống và nhóm tuổi - từ 13 tuổi trở lên, chơi game một tuần tối thiểu hơn 1 tiếng.

Một số tài liệu chia người tiêu dùng game của Mỹ thành 3 nhóm: nhóm chơi game hết mình (DG), nhóm chơi game xã giao (SG) và nhóm chơi game vãng lai (CG). DG và SG có nhiều đặc tính tương tự: đều mê game và luôn muốn được chơi thử game mới. Cả 2 nhóm đều rất kiêu hãnh và rất hiểu biết về game. Tuy nhiên, DG sẵn sàng đánh đổi mọi thứ để chơi game. SG có lối sống game cân bằng hơn DG nhưng, khá thú vị, họ tập trung nhiều hơn vào thể loại game nhiều người chơi. Còn CG khác biệt hẳn với 2 nhóm trên - chơi để luyện tập trí óc, thoát khỏi cuộc sống thực hàng ngày; tuy nhiên, CG không tỏ ra quan tâm và nhiều kỳ vọng vào game - điểm khác biệt lớn nhất so với DG và SG.

Trong các khảo sát năm 2005 vừa qua, trả lời cho câu hỏi, "Tổng cộng bạn đã chi bao nhiêu tiền để mua game và hệ thống chơi game trong 6 tháng qua?", DG chiếm khoảng 50% tổng giá trị chi tiêu cho game; trong khi SG khoảng 30% và CG 13%. Mục đích chơi game cao nhất vẫn là giải trí; tiếp đến là tập luyện trí óc, thi đấu và để hòa đồng với xã hội. Về hệ thống chơi game đang được sử dụng, PC chơi game không nối mạng (offline) chiếm ưu thế (DG: 73%, SG: 74%, CG: 78%). Kế tiếp là console offline, (DG: 69%, SG: 71%, CG: 42%). Nhóm game PC online xếp thứ 3, cách xa nhóm console online ở cuối bảng. Khi được hỏi "Bạn sẽ mua hệ thống chơi game gì

trong 6 tháng tới?", gần 40% DG, hơn 30%SG và 15% CG chọn console online.

Trung bình 1 lần ngồi xuống chơi game, DG sẽ dành tối đa đến 6,3 tiếng trong khi SG là 5,4 và CG là 3,5. Trong 1 tuần, thời gian trung bình game thủ Mỹ dành cho 1 hệ máy cũng gây ngạc nhiên: thời lượng dành cho PC online lại thấp hơn console offline. Mặc dù không có nhiều game thủ chơi console online trong thời điểm khảo sát nhưng game thủ lại chơi hệ máy này với thời lượng trung bình cao nhất - DG trên 6 tiếng, SG khoảng 7 tiếng, còn CG là 2,5. Nếu tính theo phân loại ESRB, nhóm game Everyone được nhiều người chơi nhất; Teen thứ 2; Mature thứ 3; Adults Only thứ 5, sau các game không được ESRB xếp hạng.

Ba lý do quan trọng hàng đầu mà game thủ Mỹ chọn game là đồ họa đẹp, giá và mức độ thử thách người chơi. Các yếu tố khác là nhân vật thu hút, dễ mua đĩa, hiệu ứng âm thanh, khuyến mãi, nhạc v.v.

TOÀN CẢNH THỊ TRƯỜNG

Trong suốt những năm 2000, trong khi kinh tế nhiều nước chựng lại hay đi xuống, ngành game vẫn liên tục hái ra tiền; đến mức nhiều người cho rằng kinh doanh game "miễn nhiễm" với suy thoái kinh tế. "Hầu hết các thể loại giải trí, từ phim ảnh đến game đều có cầu không co giãn khi nền kinh tế thay đổi", đại diện của LucasArt nói. Hầu hết chuyên gia đều nhận định châu Âu - gồm Tây Âu và Đông Âu, sẽ trở thành thị trường game lớn hơn cả Mỹ. Với nền văn hóa tương đồng và môi trường kinh doanh thông thoáng, dường như châu Âu sẽ là mục tiêu lớn của hiện tại và tương lai đối với nhiều công ty.

Trong khi đó, châu Á tiềm ẩn nhiều rủi ro và thay đổi. Vâng, châu Á có "chảo lửa" Hàn Quốc và thị trường game tiềm năng lớn nhất thế giới - Trung Quốc; còn có xứ Phù Tang - "thánh địa Mecca" của game chất lượng cao. Tuy nhiên, chính Nhật trong nhiều năm qua đang chững lại về sở thích chơi game cũng như suy thoái kinh tế. Ngoài ra, nhiều nghịch lý tồn tại: sự khác biệt về văn hóa, nạn ăn cắp bản quyền... Nhiều chuyên gia nhận định game online chính là chìa khóa mở cửa thị trường Trung Quốc và chống ăn cắp bản quyền.

TGG mong muốn những thông tin này sẽ giúp ích cho các nhà làm chính sách, các doanh nghiệp game trong việc phục vụ người dùng và game thủ... Hẹn gặp bạn đọc ở các bài viết sau.

YÊN KHÊ

CÁC ĐƠN VỊ QUẢNG CÁO TRONG SỐ NÀY

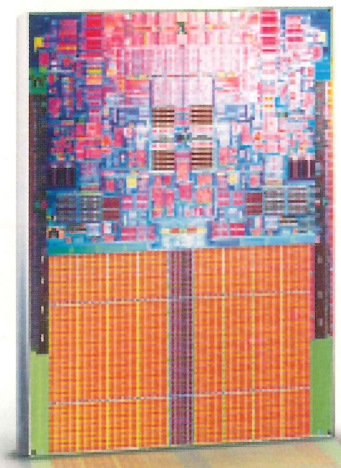
ASIA SOFT – Công Ty TNHH Phần Mềm Châu Á 5
BEPRO – Công Ty Thương Mại Dịch Vụ Văn Phòng Đức Việt 33
FPT ELEAD - Trung Tâm Máy Tính – CN Công Ty Phân Phối FPT ..... Bìa 3
HALO 26
HIỆP LỰC 53
HOTGAME - Cửa Hàng HotGame 12
INTECOM – Công Ty Đầu Tư và Phát Triển Công Nghệ Thông Tin 3
INTEL Corp ..... Bìa 2
SILICOM GROUP 41
VCC – Công Ty Máy Tính và Giải Trí Kỹ Thuật Số Việt Nam 56
VIỄN SƠN - Công Ty TNHH Phát Triển Kỹ Thuật Ứng Dụng ..... Bìa 4
VINAGAME – Công Ty Cổ Phần Dịch Vụ Phần Mềm Trò Chơi Vina 1

THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ

• Tổng biên tập: **Lê Trung Việt** • Phó tổng biên tập: **Nguyễn Thu Hồng** • Thư ký tòa soạn: **Trần Trung Hải** • Quảng cáo: **Đoàn Ngọc Diễm Trang (trangdoan@pcworld.com.vn), Chu Nguyệt Anh (nguyetanh.pcwhn@vnn.vn)** • Phát hành: **Đặng Thị Anh Tú (phathanh@pcworld.com.vn).**

Tòa soạn: 291 Điện Biên Phủ, Q.3, TP. Hồ Chí Minh. **ĐT:** (84.8) 930 4324 - Fax: (84.8) 930 4338. E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn.* **Văn Phòng Hà Nội:** *Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội, tầng 9, 185 Giảng Võ, Quận Đống Đa. ĐT: (84.4) 512 1819 - Fax: (84.4) 512 1822. E-mail: thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn;* **Website:** *www.pcworld.com.vn.*
Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hoá Thông Tin. ISSN: 0868-3913. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Số lượng in: 40.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. **Giá: 9.800 đồng.**

intel® Leap ahead™



Siêu tốc.

Intel® Core™ 2 Duo. Bộ vi xử lý tốt nhất thế giới cho máy tính để bàn.
Tốc độ nhanh hơn đến 40%. Tiết kiệm điện năng trên 40%.
Xem thông tin chi tiết tại trang web **intel.com/apac/core2duo**

intel Core™ 2 Duo inside™

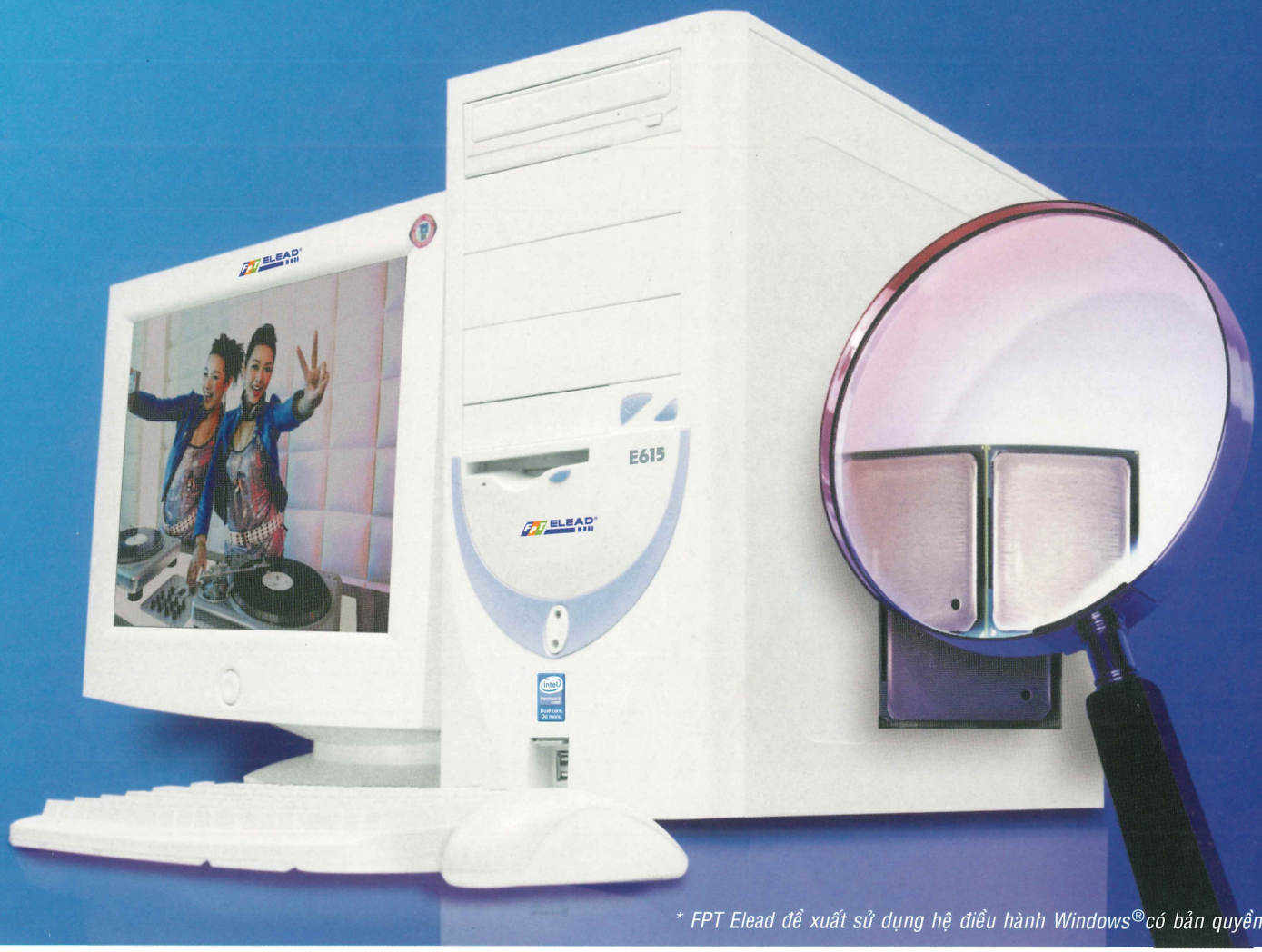
Để biết thêm thông tin tại sao những bộ vi xử lý Intel® Core™ 2 Duo là những bộ vi xử lý tốt nhất thế giới dành cho máy tính để bàn, hãy vào trang web intel.com/apac/core2duo.

Hiệu suất dựa trên SPECint*_rate_base2000 (2 bản sao) và hiệu quả tiết kiệm điện năng căn cứ theo Thermal Design Power (TDP), so sánh Intel® Core™ 2 Duo E6700 với Intel® Pentium D Processor 960. Hiệu suất thực tế có thể thay đổi. Hãy vào trang web www.intel.com/performance để biết thêm chi tiết.

© 2006 Intel Corporation. Intel, logo Intel, Intel Core, logo Intel Core, Intel Leap Ahead, logo Intel Leap Ahead là các thương hiệu hoặc các thương hiệu đã được đăng ký của Intel Corporation hoặc các công ty trực thuộc Intel tại Hoa Kỳ và các nước khác. Chủ sở hữu giữ bản quyền.

FPT ELEAD®
CÙNG ĐI TỚI THÀNH CÔNG

Công nghệ hai nhân



* FPT Elead đề xuất sử dụng hệ điều hành Windows® có bản quyền.

Hãy chọn FPT Elead E615 tích hợp bộ vi xử lý Intel® Pentium® D với khả năng xử lý hai nhân cùng lúc mang lại những tính năng mới đầy hào hứng.

FPT ELEAD E615

Processor: Intel® Pentium® D Processor 805 (2.66GHz, Bus 533, 2x1MB Cache, support 64 bit). Mainboard: Chipset Intel® 865, Bus 800/533MHz (Prescott). RAM: 512MB (2 x 256MB) DDR 400. Hard disk: 80GB SATA, 7200rpm. Floppy disk: 1.44MB. CD-RW: 52X32X52X IDE. Audio: Onboard. Graphics: Onboard. AGP Connector: Slot AGP Express. Nic: Onboard. Case: Elead ATX tower case w/420 P.S (38°). Monitor: Elead 17" CRT FLAT monitor. Keyboad & Mouse: Elead PS/2

7.999.000 VNĐ. (Giá đã bao gồm VAT.)

intel Pentium® D Inside™ Dual-core. Do more.

Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel Viiv, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon, and Xeon Inside are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.

- Văn phòng chính:
  298G Kim Mã, Ba Đình, Hà Nội
  Tel: 84-4 7 260 666 * Fax: 84-4 7 260 717
- Chi nhánh:
  63 Võ Văn Tần, Quận 3, TP. HCM
  Tel: 84-8 9 330 999 * Fax: 84-8 9306 121
- Trung tâm Bảo hành:
  1A Yết Kiêu, Hà Nội
  Tel: 84-8 9 421 792 * Fax: 84-4 9 424 866

  57 Trần Quốc Thảo, P.7, Q.3, TP. HCM
  Tel: 84-8 9 330 080 * Fax: 84-8 9330 075

  178 Trần Phú, Hải Châu, Đà Nẵng
  Tel/Fax: 84-0511 562 666
- Nhà máy:
  Lô 3, đường số 11 KCN Tân Bình, TP. HCM
  Tel: 84-8 8 162 785 * Fax: 84-8 8 162 787

Đường dây nóng: 08. 9011 236

Cảm ơn người tiêu dùng đã bình chọn máy tính thương hiệu FPT Elead. Sản phẩm máy tính Ưa chuộng nhất 2004-2005-2006 do Tạp chí PC World tổ chức.

Enter the New Era of PC Gaming

GRAPHICS BY NVIDIA

GIGABYTE Cares! RoHS Green Computing

NVIDIA SLI READY

NVIDIA Essential Vista

GeForce® 7950 GX2

PCI EXPRESS · Dual 256-bit · HDTV · 1GB GDDR3

3D1-7950 Series Graphics Accelerator

AUTHORIZED SOLUTION PROVIDER

NVIDIA GeForce 7950 GX2 GPU GV-3D1-7950-RH

- Powered by NVIDIA GeForce 7950 GX2 GPU
- Supports PCI Express and 48 pipelines
- Microsoft DirectX® 9.0c and OpenGL® 2.0 support
- Integrated with the industry's best 1GB GDDR3 memory and 512-bit memory interface
- Supports SLI and PureVideo technology
- Features Dual-link DVI-I / D-SUB(by adapter) / TV-OUT / HDTV

NVIDIA GeForce 7900 GT GPU GV-NX79T256DP-ED-RH

- Powered by NVIDIA GeForce 7900 GT GPU
- Supports PCI Express and 24 pipelines
- Microsoft DirectX® 9.0c and OpenGL® 2.0 support
- Integrated with the industry's best 256MB GDDR3 memory and 256-bit memory interface
- Supports SLI and PureVideo technology
- Features Dual-link DVI-I / D-SUB(by adapter) / TV-OUT / HDTV

Nhà phân phối :

MicroStar YOUR HIGH-TECH PARTNER

CÔNG TY TNHH PT-KT ỨNG DỤNG VIỄN SƠN
162B BÙI THỊ XUÂN, QUẬN 1- TP. HỒ CHÍ MINH
Tel: 84-8-8326085 Fax: 84-8-9250031
Email: ms-info@microstar.com.vn

Đại diện phân phối tại miền bắc:
Công Ty Thương Mại Quốc Tế Thủy Linh Tel : 04 5371525

Các đại lý:

Tp.HCM:		**Đà Nẵng:**		**Dalak:**	
Nguyễn Hoàng	08 9203404	Vitico	0511 871838	Thiên Hòa	050 812970
Vi tính Phong Vũ	08 9330186	GCC Đà Nẵng	0511 653060	Toshiba	050 857585
Thành Nhân	08 9250259	**Quãng Ngãi:**		**Tiền Giang:**	
Sáng Tạo	08 9255406	MHQ	055 825894	Wescom	073 885885
Hợp Nhất	08 9252367	CIVIP	055 710399	**Kiên Giang:**	
Nova	08 9253863	**Qui Nhơn:**		Mạnh Kiên	077 874948
Compro	08 9250448	Vi tính Qui Nhơn	056 822803	**Cần Thơ:**	
Phương Thịnh	08 8207224	Bảo Châu	056 828199	Á Châu	071 832022
Quốc Tiến	08 8305915	**Nha Trang:**		TT Điện Tử Tin Học Đại Học Cần Thơ	071 832875
Hoàn Long	08 9250898	Tin Hưng	058 825081	**Sóc Trăng:**	
Greentek	08 9252549	Tin Học Nha Trang	058 810822	Dũng Kiều	079 821997
		Sao Kim Nha Trang	058 510885		

GIGABYTE™ TECHNOLOGY